Pubblicazione mensile - Anno VII
NUMERO 68 - FEBBRAIO 1998

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Redazione di Perugia:
Emilia Mastropierro, Maria Grazia Acacia
Redazione di Bologna:
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi - Alcadia Snc
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Maria Chiara Risoldi, Simona Stanzani, il Kappa
e un grazie ad Antonio Serra per l'amichevole consulenza riguardante "Battlestar Galactica" (vedi *Calm Breaker*)
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quando tutto sembra aver raggiunto una condizione di stallo, interviene però la dea Peitho, di un'agenzia divina concorrente: la sua missione è convincere Keiichi a esprimere un desiderio che nemmeno lui ha il coraggio di palesare in pubblico, e che è legato sicuramente al... *trasporto* che prova nei confronti di Belldandy. Subentrano poi ulteriori complicazioni quando si scopre che Peitho ha subìto un torto da Belldandy in passato...

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo da poco rimasto orfano della madre, suo unico genitore fino a quel momento. Proprio mentre fa considerazioni su cosa gli riserverà il futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno, spesso coinvolgendolo in situazioni imbarazzanti. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale, e che nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene, pur non credendo a nessuna di queste cose! Ma già dalla sua prima missione ufficiale, Yuta è costretto a considerare l'ipotesi che *qualcosa* esista...

RAIN KISS

Naoko "**Sailor Moon**" Takeuchi ha da poco dato il via alla sua nuova serie regolare in Giappone, **PQ Angels**, ma prima di affrontare l'impresa a lungo termine si era dedicata a qualche *shojo manga* romantico e breve. Questo mese, anche in occasione della festa di S. Valentino, abbiamo voluto essere un po' più romantici del solito, e così vi presentiamo la *short story* intitolata **Rain Kiss**, incentrata sui problemi di una ragazza che si trova davanti a un importante bivio che potrebbe condizionare il resto della sua vita. Contemporaneamente una piccola storia d'amore nasce tra i banchi di scuola, e come si sa, certe cose distraggono dallo studio...

SIAMO SERI...

Questo mese ci smentiamo un po' e facciamo le persone serie, nonostante il richiamo umoristico al Pikachu di *Pocket Monster* in copertina. Nelle pagine in bianco e nero troverete un'intervista che vi invitiamo a leggere dall'inizio alla fine, in cui la dottoressa Maria Chiara Risoldi, psicanalista infantile, ci spiega per quale motivo **Sailor Moon** non fa poi così male come tutti vorrebbero farci credere. Questo è solo il primo di una serie di reportage e inchieste che **Kappa Magazine** si fa carico di portare avanti.
Troviamo infatti inutile continuare a piangerci addosso e a mugugnare perché tutti se la prendono con fumetti e cartoni animati, per cui da oggi inizieremo a esaminare le questioni alla fonte, invece di commentare semplicemente deliranti articoli di giornalisti che spesso non sanno nemmeno di ciò che parlano.
Speriamo che l'iniziativa vi piaccia e v'interessi, e vi invitiamo a esprimerci la vostra opinione in merito. Come al solito, sarete voi a indirizzarci sulla via da seguire: noi proponiamo, voi scegliete. Finora ha funzionato... Perché non dovrebbe più essere così?

KAPPA GOES TO TOEI

Le fotografie sono di Massimiliano De Giovanni

di Massimiliano De Giovanni

Nonostante la storia degli anime affondi le sue radici fra il XVIII secolo, quando il teatro delle ombre utsushie (immagini proiettate) fece la sua comparsa in Giappone, e gli inizi del XIX, la grande e costante produzione nipponica di cartoon ha origine a partire dal 1958, anno in cui la Toei Doga traspose in animazione l'antica leggenda cinese del Serpente Bianco (Hakujaden). Ma come nasce questo colosso dell'industria giapponese? E come si è ampliato negli ultimi quarant'anni? E' ciò che scopriremo attraverso la viva voce di un responsabile della TOEI, che ci ha accompagnato in un suggestivo viaggio attraverso le fasi di produzione di un cartone animato.

Quando raggiungiamo gli studi della Toei per il nostro appuntamento è una giornata umida e piovosa che mal si addice all'aspetto solare dello stabilimento, e le palme che incrociamo ai lati della porta d'ingresso rievocherebbero più facilmente una spiaggia californiana che un quartiere all'estrema periferia di Tokyo. Se solo non piovesse. O se almeno avessimo un ombrello con cui ripararci. Il viaggio in metropolitana è stato più lungo del previsto, e il crocevia di strade e mercati rionali che separa la stazione dalla storica casa di produzione non ricorda neppure lontanamente le luci al neon di Shinjuku o la tecnologia a buon mercato di Akihabara.

Una persona ci aspetta all'entrata. E' un ragazzo timido, ma disponibile a trascorrere un pomeriggio in

attesi, e le due signore che troviamo nel locale ingannano il tempo lavorando a maglia e annaffiando le piante disposte con grande attenzione per ravvivare l'ambiente.

Tratteniamo a stento qualche sorriso: non è proprio la casa di produzione che ci immaginavamo di trovare, ma è simile a tante redazioni italiane, compresa la nostra (fatta eccezione per i gomitoli di lana). Riposti i ferri in un cassetto, le donne ci mostrano come si trasferiscono i disegni a matita sulle pellicole trasparenti. Il loro lavoro abituale. La macchina che viene utilizzata per questo procedimento è di piccole dimensioni, e ricorda fondamentalmente una fotocopiatrice. Il segno che si imprime sul foglio di acetato

balia di quattro editor italiani armati di registratore e macchina fotografica. Dopo esserci scaldati con un buon tè verde e riposati in un salotto dal design occidentale, percorriamo un lungo corridoio e una rampa di scale che ci porterà alla prima stanza di questo nostro viaggio nel mondo dell'animazione.

Lo studio ha tutta l'aria di un appartamento, e qui il personale sembra vivere ben oltre l'orario di lavoro. Non siamo evidentemente

1. Cenni storici

Nel 1996 la Toei Animation ha festeggiato i 40 anni di attività, durante i quali ha costantemente lavorato a nuove sfide nel campo dell'industria dell'animazione, apportando non solo innovazione tecnologica, ma allargando il proprio campo d'azione a nuovi media, grazie allo sviluppo di imprese a loro dedicate.

Definita 'la Disney d'Oriente', la Toei Doga è nata nella seconda metà degli anni Cinquanta per mano di Taiji Yabushita, grande animatore nonché insegnante nella scuola di disegno Gakuin a Tokyo, e Sanae Yamamoto, altro importante nome nel panorama giapponese sin dagli anni '20, e ha prodotto un film d'animazione all'anno a partire dal 1958, quando Yabushita realizzò **Hakujaden** (La leggenda del Serpente Bianco), primo lungometraggio a colori nella storia dell'animazione giapponese. Tratto da un'antica leggenda cinese che narra dell'amore travagliato del protagonista per una ragazza incarnatasi in un serpente bianco, il lungometraggio ha vinto il Diploma Speciale al Festival del Cinema per Ragazzi di Venezia nel 1959. Un

non è preciso, ma i coloristi penseranno a ripassarlo a china nelle successive fasi di lavorazione. L'aspetto meccanico di certi lavori è sintomatico di come la produzione di un cartone animato sia regolata dai ritmi di una vera e propria catena di montaggio: ognuno rappresenta un importante anello di congiunzione, ignorando come si sviluppino però le fasi precedenti e successive alla propria.

In una grandissima stanza suddivisa da pareti di compensato in tante cellette monolocali, troviamo poi un folto gruppo di disegnatori impegnati nella realizzazione delle intercalazioni. In questa particolare fase produttiva vengono disegnati i 'fotogrammi' che collegano fra di loro l'inizio e la fine di ogni gesto o azione principale.

Procedendo in una sala analoga troviamo poi una serie di artisti a cui spetta la progettazione degli sfondi, e altri che dovranno fornire ai coloristi le indicazioni sulle ombre e sulle tonalità delle campiture. Non vogliamo in alcun modo disturbare il loro lavoro, e così scattiamo qualche foto nel più completo silenzio, ma i nostri sguardi sono troppo interessati per essere ignorati: l'addetto in questione ci descrive così l'opera ad ambientazione storica che sta nascendo in quello studio, un documentario culturale che sarà diffuso nei circuiti scolastici. Arriviamo così alle stanze dei computer, dove i grafici provvedono alle colorazioni grazie a sofisticati pro-

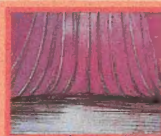
battesimo importante, che ha portato evidente fortuna alla Toei.

La prolifica compagnia produsse poi **Shonen Sarutobi Sasuke** (Sasuke, il giovane sarutobi), un film incentrato sulle tradizioni dell'antico Giappone in cui apparivano i valorosi sarutobi, ninja al servizio dei signorotti locali, per continuare con **Saiyuki** (Viaggio verso l'Ovest), ispirato al mitico scimmiotto di pietra Sun Wukong, in cui Osamu Tezuka mise la propria abilità al servizio della Toei per la prima e unica volta.

La Toei per prima ha previsto l'importanza del merchandising legato a personaggi dell'animazione, un business pricipalmente basato sulla popolarità dei protagonisti delle più fortunate serie televisive. La televisione è difatti un media di enorme potenza sia per il successo delle serie animate, sia per lo sviluppo del merchandising, ma anche per la nascita di pubblicazioni, commedie teatrali, musica e addirittura generi alimentari che sfruttano il carisma dei personaggi dei cartoni animati.

Artefice del boom dei robot giganti, iniziato con **Mazinger Z**, vicina al mondo delle soap opera sin dai tempi di **Candy Candy**, la Toei è ora più che mai sulla cresta dell'onda grazie al successo dei più recenti **Dragon Ball GT**, **Sailor Moon**, **Dr. Slump** e **Kinnikuman**, tutti personaggi che hanno fatto breccia nei cuori dei telespettatori a livello mondiale. La Toei ha saputo creare un linguaggio comune ai ragazzi di paesi lontani fra loro, e secondo l'ultimo aggiornamento ufficiale, le opere prodotte dagli studi Toei comprendono 131 film d'animazione per le sale, 107 serie di cartoni animati per la TV (per un totale di 6150 episodi), 30 speciali per la TV, ma anche video, spot commerciali, animazione 3D

PROCESSO DI ANIMAZIONE AL COMPUTER

1 • *Preparazione manuale di sfondi e personaggio*

SFONDO

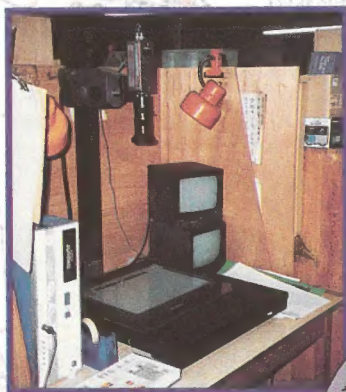
ANIMAZIONE

2 • *Fase di elaborazione al computer*

COLORAZIONE

SINTESI

3 • *Uscita in pellicola e in VTR(videocassette)*

grammi e a una moderna tavoletta grafica, e attraversiamo le vere e proprie redazioni, ognuna consacrata a una delle serie attualmente in produzione.

Quella di **Dragon Ball** non è ancora stata riutilizzata, quasi a non voler offendere la memoria di questa celeberrima serie, mentre **Cutie Honey** ha occupato gli spazi che erano stati fino a qualche mese fa di **Sailor Moon**. Alle pareti non mancano ovviamente i poster, che ricordano i recenti successi della Toei, e ovunque sono seminati grafici, tabulati, indici d'ascolto e tonnellate di carta, tra cui spiccano alcuni storyboard e gli immancabili manga di riferimento. Agli occhi di un profano l'intero ambiente potrebbe apparire come un enorme magazzino sprofondato nel più completo caos. Un caos comunque organizzato, che lascia intravedere sofisticati macchinari il cui utilizzo è tanto semplice quanto suggestivo, a cominciare da una telecamera che permette agli animatori di filmare in anteprima determinati passaggi quando sono ancora disegnati a matita, così da correggere eventuali imperfezioni nell'intercalazione o nella regia. L'ultima sala è la più importante, dal momento che rappresenta in qualche modo la 'sala parto' di un cartone animato: qui i singoli acetati vengono fotografati e montati in successione per dare origine all'animazione che tutti vedranno in televisione, al cinema o in videocassetta. Non è naturalmente possibile fare fotografie, e persino le scarpe sono bandite, dal momento che porterebbero pol-

e cartoon realizzati su esplicita richiesta di partners stranieri.

2. Settore di sviluppo dei media

La Toei Animation ha adottato un sistema di animazione al computer in modo da sfruttare l'enorme *know how* e il talento umano nel campo multimediale. Oltre a fornire nuove applicazioni per le opere di animazione in generale, questo sistema permette anche di sviluppare altri prodotti quali giochi, animazione 3D, CM e CD-ROM.

3. Il dipartimento di licensing

Chi si occupa del dipartimento di licensing ha il compito di gestire i diritti di copyright per le apparizioni dei personaggi nelle serie animate per la TV e nei film d'animazione per il cinema, ma anche di chiudere i contratti con i produttori di giochi, cancelleria, abbigliamento e altro ancora. La Toei ha promosso il merchandising relativo ai film d'animazione sin dai primi anni Sessanta, addirittura prima del lancio dei cartoni animati per la televisione. Si può dire che la Toei sia stata un pioniere di questo settore in Giappone, e quando le serie animate hanno conquistato un posto di primo piano in TV, il dipartimento di licensing di questa casa di produzione ha esteso il proprio raggio d'azione a tutto campo. I robot di Go Nagai assieme alle eroine degli shojo manga hanno aperto le porte a questo business, e la prima serie di **Dr. Slump**, lanciata in TV nell'aprile del 1981, ha riscosso una tale popolarità da raggiungere uno share del 30%. Tra i più grandi successi della Toei vanno poi ricordati anche **Dragon Ball Z** (1989), **Kingyo Chuyo** (1991) e **Sailor Moon R** (1992), il primo dei quali è ancora oggi uno dei personaggi di maggior popolarità mai esistiti.

vere all'interno di un ambiente che deve rimanere il più possibile asettico. Un solo granello di polvere depositato su un acetato rovinerebbe il risultato di una ripresa, e per questo prima di essere fotografati gli acetati (o cell) vengono accuratamente puliti con un apposito piumino. La visita è finita, e mentre percorriamo a ritroso il lungo corridoio veniamo incrociati da un gruppo di ragazzi della produzione che avevano appena visto in anteprima il montaggio di un episodio di **Cutie Honey**. Le loro espressioni soddisfatte lasciavano presagire un buon livello qualitativo del cartone animato.

Durante la visita, tra una spiegazione e l'altra, non ci è mancato il tempo per fare al responsabile della TOEI alcune domande sulla mitica casa di produzione, in una chiacchierata che si è poi trasformata in una vera e propria intervista.

A TU PER TU CON LA TOEI ANIMATION

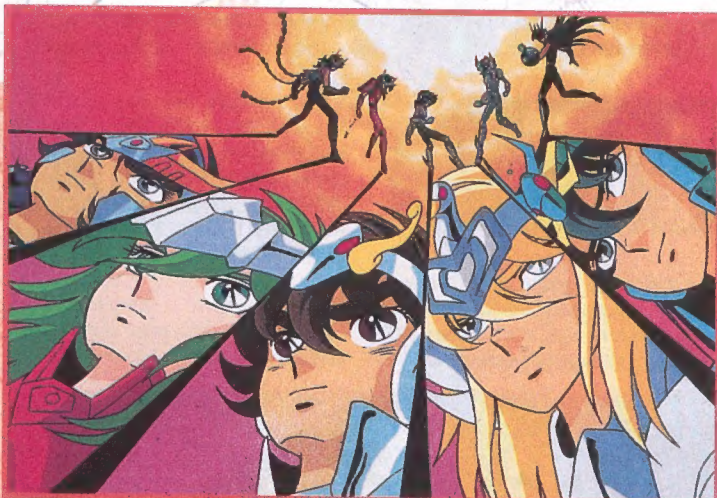
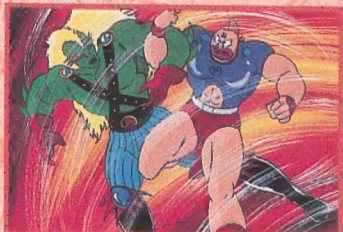
Kappa boys – Negli ultimi anni, l'avvento di nuove tecnologie ha portato l'animazione internazionale a grandi cambiamenti. Ancora una volta si parla dell'utilizzo dei computer...

TOEI – Il modo di produrre animazione è senza dubbio cambiato grazie all'esperienza, alle necessità e all'utilizzo di tecnologie più moderne. I computer sono oggi normalmente utilizzati alla Toei, ma solo per la colorazione dei fotogrammi. Anzi, volendo essere più precisi, l'utilizzo del computer per la colorazione degli acetati si limita alle produzioni seriali. I film animati per il grande schermo sono colorati ancora oggi a mano come un tempo.

KB – Molti paesi asiatici lavorano nel campo dell'animazione per le case di produzione giapponesi. Anche la Toei si avvale di manodopera straniera?

T – Anche se per la colorazione dei cartoni animati utilizziamo normalmente i computer, è anche vero che le macchine non lavorano certo da sole. Oltre a questo, voglio sottolineare che l'animazione nasce attraverso fasi di lavorazione rigorosamente manuali, e per questo abbiamo sempre bisogno di manodopera. Per ridurre i costi e per avere un numero sufficiente di collaboratori, la Toei si avvale di grandi professionisti nelle Filippine. Proprio nei nostri studi filip-

4. Export

Il Dipartimento Internazionale, inaugurato nel 1976, si occupa del mercato estero dei film e delle serie animate. Quando nel 1977 la Toei partecipò al Festival Internazionale dell'animazione per la televisione e il cinema di Cannes, riscosse un notevole successo vendendo due importanti serie: **Candy Candy** e **Ufo Robot Grendizer (Goldrake)**. Queste furono le prime serie animate giapponesi a essere trasmesse sia dalla televisione nazionale francese, sia da un'emittente privata italiana, e in entrambi i casi si ottennero altissimi indici di ascolto. Da allora la Toei Animation prende parte ogni anno ai maggiori festival internazionali di animazione (NATPE e AFM negli Stati Uniti, MIP-TV e MIPCOM in Francia, ecc...), diventando un punto di riferimento per chi acquista serie televisive dall'America Latina al Medio Oriente, al Sud Est Asiatico.

pini abbiamo fatto installare di recente diversi computer, così da accelerare i ritmi di produzione di un cartoon.

KB – Quante serie state realizzando in questo momento?

T – In questo momento stiamo producendo cinque differenti serie animate per la TV, oltre a documentari e lungometraggi per il grande schermo. Una simile mole di lavoro può nascere solo grazie all'impegno di tantissime persone, anche perché nessun ritardo può essere tollerato dalle emittenti che trasmettono le nostre serie. Ogni cartone animato vede contemporaneamente schierate almeno sei squadre di animatori, ognuna composta da cinque o sei persone. Per la lavorazione di un singolo episodio, dalla sceneggiatura fino al doppiaggio, occorrono infatti due mesi di tempo.

KB – Nonostante in Giappone i cartoni animati siano trasmessi a cadenza settimanale, i tempi di produzione devono essere davvero stretti...

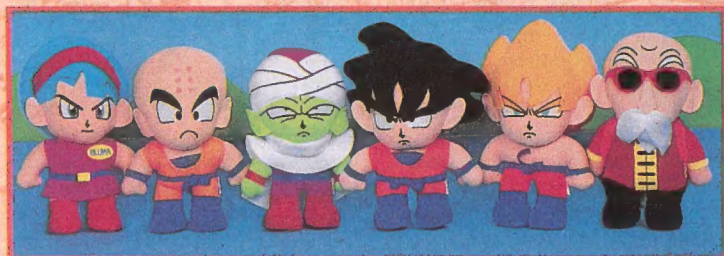
T – Abbiamo ritmi abbastanza serrati, ma ce la facciamo grazie a un'organizzazione che ci contraddistingue ormai da alcuni decenni. A questo proposito bisogna ricordare che quando un'emittente giapponese manda in onda il primo episodio di un cartone animato, la serie non è mai completamente finita. Man mano che gli episodi vengono programmati, infatti, noi continuiamo a lavorare per completare nuove puntate da mandare in onda, almeno fino a quando il cartoon riscuote successo...

KB – Negli ultimi anni l'Italia ha aperto le porte ai manga, e i fan del nostro paese stanno scoprendo le più recenti serie giapponesi proprio grazie ai fumetti. Ci riferiamo a titoli come Dragon Ball, Dottor Slump, Dragon Quest (Dai) e Mikami, **solo per citare alcuni serial trasposti in animazione proprio dalla Toei. Dopo decenni di repliche, le emittenti private italiane stanno però puntando nuovamente sulle novità: c'è qualche**

5. Merchandising internazionale

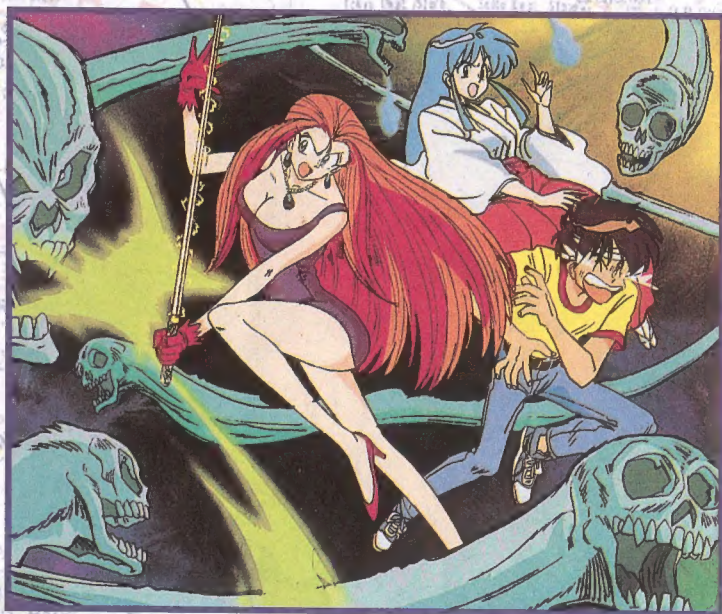
Assieme alla vendita delle serie animate, la Toei gestisce i diritti di licenza per il merchandising internazionale dei personaggi protagonisti delle serie trasmesse nei vari paesi del mondo. Tra i gadget più popolari ricordiamo quelli di **Kinnikuman** (MATTEL), **Maple Town Monogatari** (TONKA) e **Saint Seiya** (Bandai).

6. Coproduzione di film d'animazione

Nel corso degli anni, attraverso i contatti con i clienti stranieri, il numero delle richieste per la produzione o la coproduzione di film d'animazione è aumentato notevolmente, sia dagli Stati Uniti, sia dall'Europa. I progetti di coproduzione con le ditte straniere variano naturalmente da nazione a nazione: la Toei pianifica e produce programmi disponibili per ogni paese e affronta il lavoro delle coproduzioni con lo stesso impegno che dimostra nell'esportazione delle proprie serie animate. Il risultato è spesso buono e anche l'Italia è tra i suoi clienti.

trattativa in corso tra la Toei e network come Junior TV e Mediaset?

T – La situazione non è ben chiara neppure per noi. Per farvi un piccolo esempio, non capiamo perché Junior TV non abbia mai acquistato gli episodi di **Dragon Ball Z** nonostante lo straordinario successo di questa serie anhe in Italia. In Giappone si è da poco conclusa **Dragon Ball GT**, nata esclusivamente per il mercato degli anime, ed è un peccato che i fan italiani non abbiano visto neppure la fine della prima serie di Akira Toriyama. Stiamo comunque insistendo con i responsabili di Junior TV perché si sblocchi al più presto la situazione.

KB – Effettivamente è strano. Ora che in Italia si è concluso il manga di Dragon Ball **e che** Dai, la grande avventura **ha preso idealmente il suo posto nel cuore dei lettori, su Junior TV è iniziato a sorpresa** Dragon Quest...

T – Dai no Daiboken (La grande avventura di Dai) ha riscosso un grande successo in Giappone, e sono felice che possiate godervelo sia in TV, sia nell'originale versione a fumetti. Per quanto ci riguarda, questa è l'unica grande novità che riuscirete a godervi nei prossimi mesi. Non abbiamo infatti trattative in corso per **Ghost Sweeper Mikami**, e Mediaset ha già programmato tutte e cinque le serie di **Sailor Moon**...

KB – A proposito di Sailor Moon, **riuscirà mai un cartone animato a bissare il suo strepitoso successo?**

T – Non sarà facile, così come non lo è stato pensare a un titolo che potesse prendere il suo posto in televisione. Per diversi anni abbiamo potuto contare su un certo pubblico, e non potevamo cambiare radicalmente genere per non perderlo. Una serie simile a **Sailor Moon**, però, non avrebbe retto il confronto con l'opera di Naoko Takeuchi, quindi dovevamo cercare qualcosa di nuovo, ma legato comunque alla tradizione. La scelta è ricaduta su **Cutie Honey**, storica serie di Go Nagai, a cui abbiamo rifatto il leefting. Dopo la messa in onda gli indici di ascolto sono però crollati, e nonostante la serie si sia oggi stabilizzata, non possiamo considerarla un successo. Chi leggeva **Cutie Honey** negli anni Settanta è oggi cresciuto, ha presumibilmente dei figli e si trova nel difficile compito di educarli: per loro **Cutie Honey** è sinonimo di perversione, un'eroina androide che frequenta una scuola cattolica femminile e che viene continuamente insidiata da insegnanti lesbiche. Nonostante la nuova serie di **Cutie Honey** sia rivolta a un pubblico di adolescenti e non abbia nulla a che spartire con il cartoon degli anni Settanta, le famiglie giapponesi non vogliono rischiare, preferendo vietare ai loro figli questa trasmissione.

KB – Da quanto ci è parso di

7. Filiali all'estero

La Toei Animation ha attualmente due filiali che si occupano in generale del contatto più diretto con i clienti locali per quel che riguarda la vendita delle serie animate, i diritti di merchandising e le coproduzioni: la prima è a Parigi, base dell'esportazione delle serie animate in Europa, mentre la seconda è a Los Angeles, centro di organizzazione delle varie attività per il mercato americano.

capire, la scommessa più importante della Toei è attualmente incentrata su un'opera di Akira Toriyama: è da poco iniziata la nuova serie di Dottor Slump **e la curiosità è tanta, dal momento che non ci troviamo di fronte a un remake...**

T – In questi ultimi scampoli degli anni Novanta è di moda guardare al passato, e molte delle più recenti opere animate sono semplici rivisitazioni di grandi classici degli anni Settanta e Ottanta. Nel nostro caso, abbiamo invece preferito pensare a una serie nuova di zecca, in parte originale, e in parte basata sui più recenti episodi a colori di Akira Toriyama apparsi sulle pagine di "V Jump". Gli spettatori più giovani potranno scoprire le avventure di Arale, e i vecchi fan trovare un seguito alle storie che ben conoscono.

KB – Abbiamo parlato delle serie televisive attalmente in cantiere presso i vostri studi, ma quali novità troveranno i fan giapponesi al cinema?

T – Be', le novità in cantiere sono sempre tante. Una per tutte? La prossima primavera distribuiremo nelle

sale giapponesi un nuovo film di **Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999)**. Non stavamo parlando di come mostrare i grandi classici del passato alle nuove generazioni?

KB – La ringraziamo per il tempo che ci ha dedicato e per averci accompagnato in questo viaggio attraverso le fasi di lavorazione di un cartone animato. Prima dei saluti, però, vorremmo approfittarne per un'ultima curiosità: cosa ne pensa del recente accordo tra gli Studi Ghibli e la Buena Vista per la distribuzione dei film di Hayao Miyazaki e Isao Takahata in Occidente?

T – Non è facile distribuire i film animati all'estero, anche per un colosso come la Toei. Siamo contenti che la Buena Vista distribuisca in Occidente i film di Miyazaki e Takahata, perché così gli anime potranno meglio uscire dai confini nipponici.

KB – Nonostante le polemiche sorte in seno a Il Re Leone?

T – **Il Re Leone** presentato qualche anno fa dalla Walt Disney era chiaramente ispirato a **Jungle Taitei** di Osamu Tezuka, e la stampa giapponese ha rimarcato la cosa in più occasioni. Molti autori nipponici hanno firmato una lettera indirizzata alla Disney perché la compagnia americana rendesse noto il fatto, confessando il plagio. Non è naturalmente giunta risposta. Se la Disney rispondesse alle accuse, infatti, in un certo senso ammetterebbe di avere torto, quindi preferisce tacere.

RUBRIKAPPA

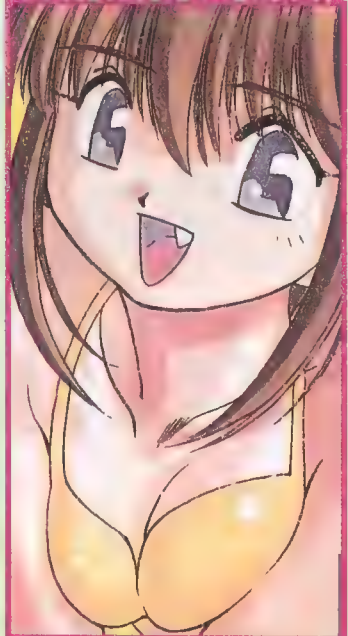
Salve, gentaglia gaurritica! Come avete passato il mese di gennaio senza la mia giroskopica presenza? Male, vero? Eh, lo sapevo, ma i quattro gaùrrosauri redazionistici ci tenevano a raccontarvi tutte le loro annuali skoperte nipponzole fresche fresche, e così... Vabbe', fa lo stesso! Nel frattempo io non sono rimasto in disparte a grattarmi l'adipe e ho scovato un frakko di robette piloccose e interessanti. Tipo? Ahr ahr! Occhéi, partiamo con la sezione videogiochi, dato che mi sembra particolarmente sfiziosa. Leggende urbane volevano che in **Tekken 3** si celasse il rettilisticamente simpatico **Gon**, e ora finalmente ne abbiamo la prova! Pistolando con i tasti nella giusta maniera, il mini-caterpillar vivente vi apparirà tridimensionale, in piena forma, dotato di un paio di guantoni da pugile e pronto a darle di santa ragione a Jin Mishima & company. I suo i colpi speciali sono naturalmente in pieno stile Masashi Tanaka, e quindi lo potrete vedere usare il colpo di coda a bastone, la puzzetta asfissiante, il dorso scaglioso rotante, l'attacco a collo di gallina nonché un'inedita palla di fuoco di godzilliana memoria, ma probabilmente generata dall'acidità di stomaco. Se la Namco si dà da fare, però, la Capcom non è certo da meno. In molti di voi conosceranno certo il truculento **Biohazard** e avranno sentito parlare di **Biohazard 2**, ma non tutti sapranno che a quest'ultimo hanno partecipato tre tipini che con il cinema vanno a braccetto da un bel po' di tempo. Per le scene girate dal vivo, comprese quelle della costosissima pubblicità, è stato scomodato nientemeno **Brad Renfro** (*Il cliente, Sleepers*) a interpretare il ruolo del protagonista maschile, Leon S. Kennedy; per il make up speciale di zombi e mostriciattoli vari è stato scelto l'ormai veterano **Screaming Mad George** (*Poltergeist 2*); la regia, invece, è del mostro sacro dell'horror **George A. Romero** (*Night of the living dead, Zombie*). Il tutto per la modica somma di 1 miliardo e 50 milioni. Mi chiedo cosa ci avranno fatto con i cinquanta milioni. Ma ora basta con i videogiochi, e passiamo alla carta stampata che, almeno a parere del sottoscritto, si sta prendendo una bella rivincita sull'animazione.

OTAKU 100%

Foto di gruppo in omaggio ad Akira Toriyama & Rumiko Takahashi! Poke ciance e via ai nomi e ai soprannomi senza cognomi (perché non me li hanno scritti!): **Laura** (Bulma), **Marina** (Arale), **Riccardo** (Piccolo), **Luca** (Gohan), **Maria Rosaria** (Shan Pu) e **Cristina** (Ranma)! Complimenti per la *cofana* de personaggi! K

GAURRO pensamento

Mostruoso! Orribile! Violento! Le mamme lo temono, i bambini soffrono di crisi epilettiche quando lo vedono! Ma chi è? Godzilla? Il Fantasma Formaggino? Sgarbi? No! E' l'orrendo Pikachu, protagonista di **Pocket Monster**, la serie animata che ha fatto discutere il mondo negli ultimi due mesi. Tutti si accaniscono contro il tenero pupazzetto additandolo come esempio di 'animazione giapponese violenta', 'effetti speciali che traviano i bambini subliminalmente', 'creatore di panico di massa' e altre castronerie, ma la triste realtà è un'altra. Per via della scarsità di fondi della ditta di produzione, il finale di un singolo episodio della serie è stato realizzato facendo leva su luci lampeggianti invece che su sofisticati effetti in computer grafica. Come tutti dovrebbero sapere (ma fingono il contrario perché così la notizia è più 'bomba'), una luce lampeggiante può scatenare crisi epilettiche negli individui che già soffrono di questo disturbo neurologiko o che latita in loro. Niente effetti speciali strappabudella o storie particolarmente truci, quindi. Con questo non voglio sicuramente giustificare la scarsa attenzione dei produttori a certi gravi problemi (l'epilessia non è roba da ridere, gente!), ma credo che i giornalisti stiano sempre più facendo del loro meglio per... fare del loro *peggio*! Quando fiutate lo 'scoop', informatevi alla fonte, invece di inventarvi delle balle come fate spesso! Vi siete forse dimenticati cosa significa fare il vostro mestiere? Non siete mica romanzieri, porkaccia la kukuzza! E, invece, i vostri articoli sembrano sempre più racconti pulp, molto pulp... pure troppo! K

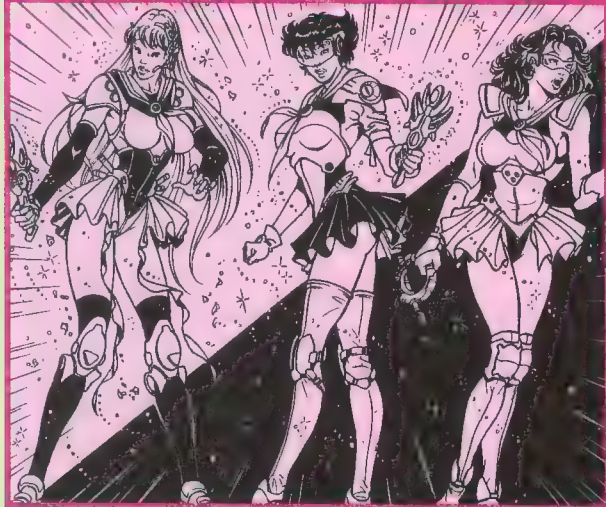
BUON KOMPLEPISODIO

Che Yuzo Takada fosse un maniko lo sapevano tutti, ma che avrebbe avuto la forza per arrivare al **400°** episodio della saga di **3x3 Occhi** (attualmente **Trinetra**) non poteva prevederlo nessuno. Come se non bastasse, invece di iniziare a tirare le somme su Yakumo, Pai & company, il Takada sta intricando sempre di più le trame, tanto da causare godibilissimi problemi cerebrali ai suoi lettori! A ottobre arriverà in Italia il 13° volume, ma in Giappone siamo già abbondantemente oltre il 20°! Forza e coraggio! **K**

Mentre in televisione e in videocassetta impazzano i seguiti di questo o quello, da **Tenchi Muyo** (la cui grafica è ormai cambiata tanto radicalmente da lasciare perplessi) a **Slayers** (attualmente in onda in Giappone con la serie denominata **Try**), gli autori di manga si stanno preparando a creare le serie del terzo millennio. Al centro di tumulti e movimenti editoriali sofferti, **Tatsuya Egawa (Be Free, Golden Boy)** si è lanciato all'attacco con una serie che farà discutere parecchio, intitolata **Love & Peace**: il celebre motto dei fricchettoni Anni Settanta è divenuto il nome di un Centro di Bellezza Estremo, in cui - immergendosi in una vasca piena di un miracoloso liquido - anche il più mostruoso degli esseri umani può trasformarsi in una divinità della bellezza o addirittura cambiare sesso. E' quanto accade al protagonista, Okubo, che dopo aver scoperto che la bellezza è effimera accetta di lavorare per il Centro, vivendo di volta in volta le vicende dei disperati clienti che decidono di farne uso. Inquietante quanto basta, crudele oltre misura, piuttosto interessante. Egawa sta decisamente emergendo, e un evento particolare del mese di gennaio l'ha visto gomito a gomito con **Go Nagai** per una short story basata su **Devilman**: Egawa ha reinterpretato nelle 60 pagine di **Neo Devilman** il vecchio mito dell'uomo-diavolo, osservandolo da un punto di vista esterno. Tutto sommato, grazie anche a una serie di 'deformazioni' a cui i suoi personaggi sono spesso soggetti, Egawa può essere considerato il Nagai degli Anni Novanta, per cui restiamo in attesa di vedere come ci sorprenderà. Sul fronte **Akira Toriyama**, invece, mentre **Cowa!** appare ogni trenta dì sul "Jump Magazine" mensile, il papà di **Dragon Ball** e **Dottor Slump & Arale** ha finalmente raccolto tutti i suoi racconti brevi più recenti, dando vita così al terzo volume di **Akira Toriyama Marusaku Gekijo**, di cui i Kappa boyz on the box vi parleranno meglio - credo - il mese prossimo.

Chi pensa al futuro dell'animazione è invece **Katsuhiro Otomo**, sempre più citato ma sempre meno generoso di apparizioni in pubblico con nuovi lavori. Se **Megamex War** non lo impegnerà troppo, comunque, ha già garantito che in occasione dell'anno 2000 farà uscire al cinema il suo nuovo (speriamo) capolavoro, a quanto pare di ambientazione steam-punk (tanto per salutare alla grande il secolo di passaggio dalla macchina a vapore al reattore nucleare), che s'intitolerà **Steam Boy**.

Sul fronte dei remake, invece, la nostra fidata ditta associata Talpa & Co. ci conferma le voci provenienti da zona Tatsunoko; la più prolifica casa di produzione è infatti alla ricerca di sponsor per l'ennesima riedizione di una vecchia gloria! Purtroppo non si sa ancora il titolo che verrà coinvolto, ma facendo un paio di conti… Mmm… Vediamo… **Kyashan** già rifatto; **Polimar** già rifatto; **Gatchaman** già rifatti; **Mach GoGo** già rifatta, **Tekkaman** ha avuto un sequel… Chi è rimasto escluso dall'appello? Potrebbe essere un **Otakuiz**, se non fosse così dannatamente skontato! Uh-haha, uh-haha, uh-haha-no-ha! Oh, cavolacci! L'Otakuiz di dicembre! Me n'ero quasi dimenticato! I due robottazzi (verde e blu) che appaiono nella **Rubrikappa** sono nientemeno che le nuove versioni di Selece e Windam, i Managuerrieri di Umi e Fu; questi sono così 'bestiali' perché provengono dagli OAV di **Rayearth**! Cucurbitacei orbitanti a tutti!

Il vostro emocromatico Kappa

L'ANGOLO DI CITA

Clamoroso! Chi sta preparando un incredibile ritorno delle Combattenti in Marinaretta? No, non è una casa editrice nipponica, bensì la italianissima Sergio Bonelli Editore (quella di **Dylan Dog**): Antonio Serra, creatore di **Nathan Never** e **Legs Weaver** - e da sempre fan di fumetto e animazione giapponese - ha deciso che anche la sua scalmanata eroina doveva vestire i panni di **Sailor Moon**, e così il prossimo autunno uscirà un volume speciale in cui alcune ragazze (e un ragazzo!) si trasformano in qualcosa di molto simile alle guerriere di Naoko Takeuchi! Assolutamente fuori di kappa! **K**

RUMBLE

CHE TEMPO DEL CAVOLO... FINO A POCO FA ERA SERENO, E ADESSO PIOVE!

RUMBLE

QUASI QUASI ME NE TORNO A CASA...

ORMAI E' INUTILE ANDARE A SCUOLA.

FORSE, PERÒ... SE SONO VENUTA QUI...

RUMBLE

...C'È UNA QUALCHE RAGIONE CHE NON CONOSCO... FORSE HO AVUTO UN PRESENTIMENTO...

PIOGGERELLINA... O RAIN KISS, COME SI DICE DALLE MIE PARTI... E' CHIAMATA COSÌ PERCHÈ SEMBRA SFIORARTI COME UN TENERO BACIO...

OH, GUARDA... L'ARCOBALENO!

NAOKO TAKEUCHI

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SESSANTOTTO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SESSANTOTTO

La richiesta di Maho Takase - "Takase Maho no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 1 - 1996

Desiderio - "Otoko no Negaigoto"
da Aa! Megamisama vol. 12 - 1995

Rain Kiss - "Rain Kiss"
da "Amie" nr. 3, marzo 1997

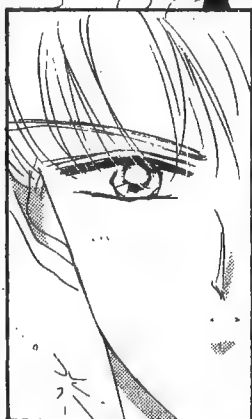
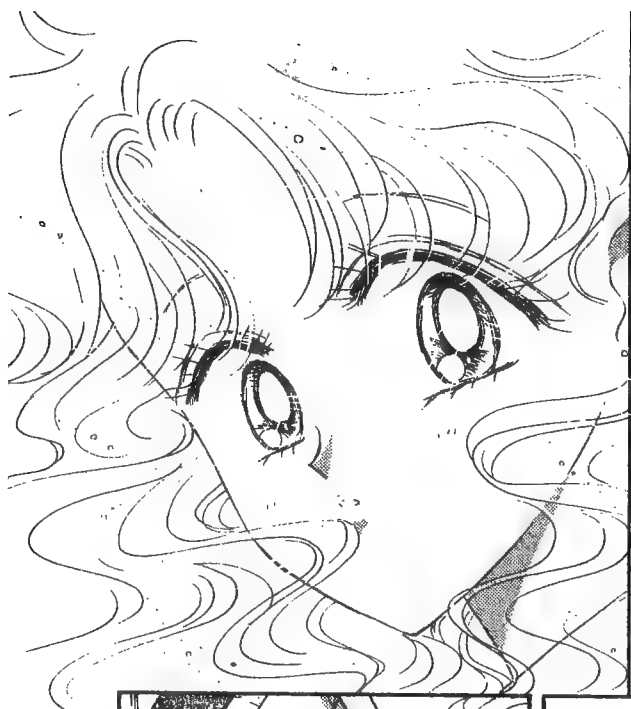
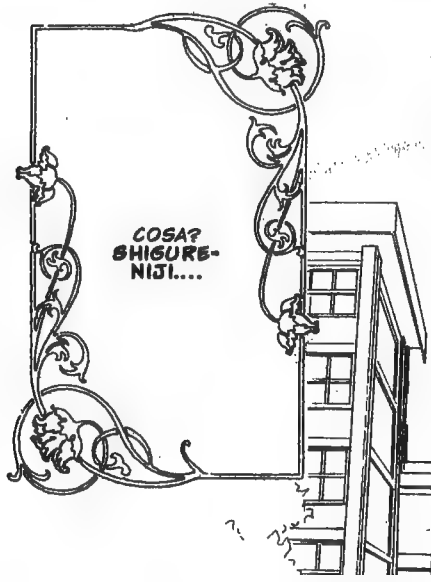
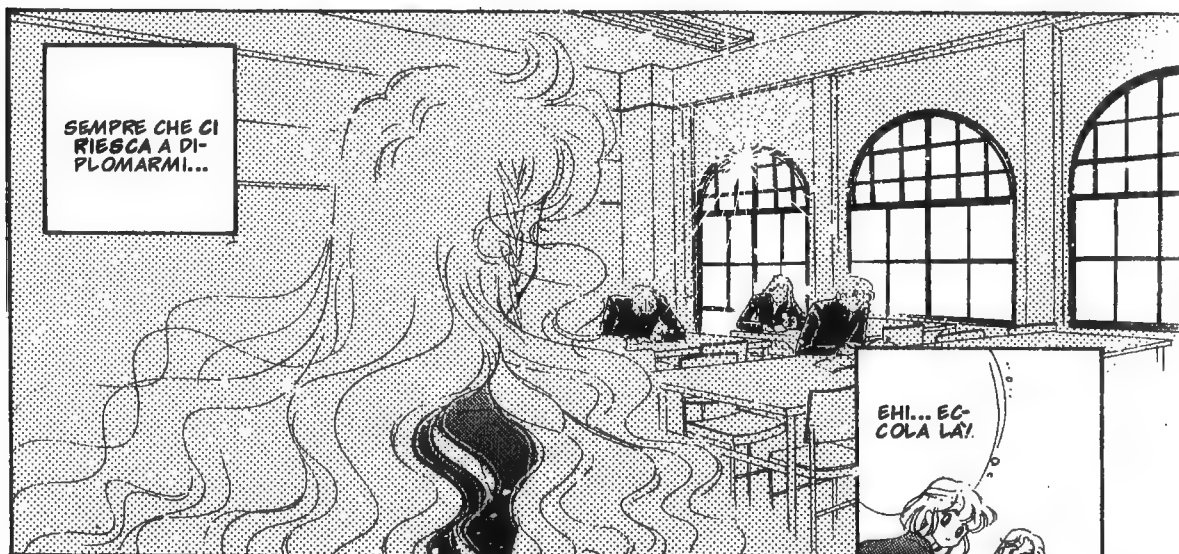
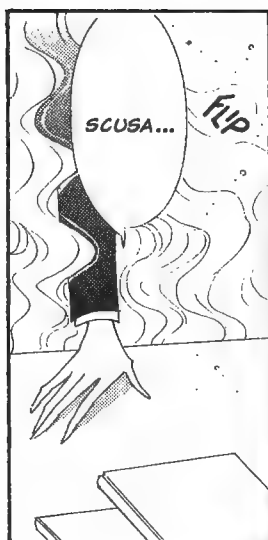
COPERTINA: Shigure Minazuki, la protagonista di **Rain Kiss** © Naoko Takeuchi/Kodansha
BOX: La nuova Arale © Studio Bird/Shueisha/TOEI
BOX 2: Il 'mostruoso' Pikachu di **Pocket Monster** © Nintendo/Creatures/Game Freak/TV Tokyo/Sho Pro/JR Kikaku

UN MOSTRO GIALLO LIMONE

«Piccoli a rischio anche in Italia? Non sulle grandi reti» tranquillizza i genitori italiani la redazione de "Il Resto del Carlino". «Lo avremmo scartato» afferma con orgoglio e fierezza Alessandra Valeri Manera. «Boicottiamo i cartoni giapponesi» ribatte in prima pagina "L'Eco di Bergamo". Cos'ha scatenato tanta indignazione questa volta nei mass media? Protagonista indiscusso di tanta *caciara* è un dolcissimo cucciolone giallo limone, da qualche tempo star incontrastata di un videogioco di tipo RPG (Role Playing Game), e oggi anche di un cartone animato e di un manga destinato a un pubblico di giovanissimi. Il suo nome è Pikachu, il serial che lo ospita è ormai noto a tutti come *Pocket Monsters* (anche se i fan lo conoscono come *Pokemon*) e i gadget a lui dedicati hanno invaso il Giappone. Dai peluche alla cancelleria, dalle componenti per telefoni cellulari all'abbigliamento, nessuno può resistere alla dolcezza di questo piccolo eroe, nonostante diventi una vera e propria belva quando esce di senno. Eppure ai giornalisti non piace. Marcello Raimondi è uno dei tanti (troppi) giornalisti italiani che scrive senza apparente cognizione di causa, assemblando alla meno peggio i luoghi comuni sentiti in giro: «[...] le figure si muovono a scatti e senza continuità, gli scenari sono lugubri, i colori elettrici, le musiche piene di echi da caverna, gli effetti luminosi accecanti. Al bambino che guarda resta un senso di vuoto e di paura, anche quando la storia ha un lieto fine. Non vuole mettersi a saltare, a giocare per imitare i suoi eroi, non vuole correre e volare. Ha voglia solo di essere triste». Per la cronaca, alcune persone in Giappone hanno manifestato la propria epilessia latente in seguito a una stimolazione luminosa presente in un episodio di *Pocket Monsters*. Una luce al neon di una vetrina colorata avrebbe potuto fare lo stesso. Qualche tempo fa abbiamo avuto la possibilità di abolire l'ordine dei giornalisti attraverso un referendum. L'affluenza alle urne è stata però troppo scarsa per permettere ai sì di vincere, e nulla è cambiato. Un giornalista non può prestare la propria immagine a una pubblicità senza essere radiato dall'albo, eppure ha la totale facoltà di abbandonarsi alla pura demagogia, a una forma di assoluto terrorismo psicologico. Alle repliche di un nostro (?) lettore sul quotidiano bergamasco, Marcello Raimondi dà infine prova di una grande maleducazione, attribuendo al ragazzo cose mai dette. Parlavamo di demagogia? L'immancabile Alessandra Valeri Manera mette le mani avanti: dopo le brutte polemiche su **Sailor Moon** non vuole evidentemente rischiare un secondo attacco da genitori e psicologi. «Visionando centinaia di cartoni, solo una volta mi è capitata una cosa del genere. Si trattava di una sequenza di disegni diversi tra loro in successione rapidissima. Dopo due o tre minuti di visione, abbiamo avuto la sensazione di vertigine, di capogiri. Abbiamo preferito scartarlo. Come d'altronde scartiamo il 90 per cento di quello che prendiamo in esame. [...] Noi scartiamo il 90 per cento di quello che visioniamo, ma il fatto stesso che quei cartoni vengano prodotti significa che qualcuno li mette in onda».
Non c'è che dire, c'è parecchio materiale di cui discutere con l'amico Luca Raffaelli, che tornerà con la sua *De Press* già dai prossimi numeri. La rubrica di Luca è certamente il teatro migliore per parlare degli assurdi collegamenti tra la stampa e le produzioni giapponesi, ma la questione Pikachu meritava qualche accenno in questo nostro editoriale, nascosto tra le pagine a colori di **Rain Kiss** e le restanti tavole del romantico manga di Naoko Takeuchi. La nostra posizione è evidente, ma come al solito cercheremo di capire assieme ad alcuni amici quale maledizione stia colpendo da ormai troppo tempo le serie giapponesi. Nei prossimi numeri di **Kappa**, naturalmente....

Kappa boys

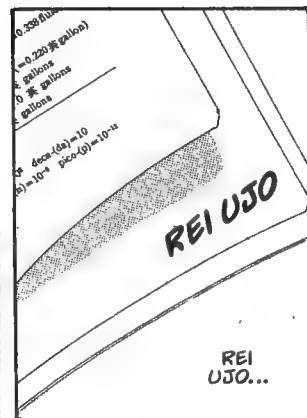
«Il senso comune uccide il buon senso»
Alessandro Manzoni

L'ARCOBALENO
E' BELLISSIMO!
FINO A UN ISTANTE FA PIOVEVA E SI SENTIVANO I TUONI... ORA E' TUTTO TRANQUILLO...
FEBBRAIO
UN INCONTRO
DOPO LA PIOGGIA
PLIK PLIK
SHIGURE NIJI...

MA CHI E`?
COME FA...
...A CONOSCERE IL MIO NOME?
...E` LA PAROLA GIAPPONESE CHE INDICA QUESTO TIPO DI ARCOBALENI.. CHE ARRIVANO E SPARISCONO IN UN ATTIMO?
COSA? SHIGURE-NIJI....

ACCIDENTI... DEVE AVERE UN DIZIONARIO NELLA TESTA, PER SAPERE UNA COSA DEL GENERE...
OH, A PROPOSITO... DOVRÒ PRENDERE IN PRESTITO UN DIZIONARIO... NON NE HO NEMMENO UNO!
LA BIBLIOTECA... NON AVREI MAI IMMAGINATO DI VENIRE QUI PER LA PRIMA VOLTA PROPRIO ORA CHE STO PER DIPLOMARMI...
SEMPRE CHE CI RIESCA A DIPLOMARMI...
EHI... ECCOLA LÀ!
PSSF PSSF
QUELLA È SHIGURE MINAZUKI...
BISOGNA DIRE CHE È DAVVERO APPARISCENTE!
È BELLISSIMA, COME SEMPRE... E POI SI TINGE I CAPELLI DI CASTANO CHIARO, COSÌ SALTA SUBITO ALL'OCCHIO IN MEZZO A TANTE CHIOME NERE...
MA CHE CI FA QUI IN BIBLIOTECA?!
ACCIDENTI!
SECONDO ME, È QUI PER SISTEMARE QUALCUNO...
PSSF PSSF
MMM...

* NOMIGNOLO AFFIBBIATO IN GIAPPONE AI TEPPISTELLI CON I CAPELLI TINTI DI CHIARO - KB

SCUSA...
FLIP
CERCO I DIZIONARI...
SAI DOVE SONO?
TIP
CIP CIP CIP CIP
URGH!
M-MI GIRA LA TESTA... MA QUANTI LIBRI CI SONO, QUI?!
E IO DOVREI TROVARNE UNO IN MEZZO A TUTTI QUESTI?!
NO... MI RIFIUTO! SONO ALLERGICA!

QUALE DIZIONARIO STAI CERCANDO?
BE', VORRA' DIRE CHE FARO' SENZA DIZIONARIO...
TUMP
SWISH
UMPH!!
INGLESE
C-CIOE'... IL DIZIONARIO D'INGLESE...
U-UNO NORMA-LE...
FLIP
PUOI USARE QUESTO!
PROGRESSIVE
English-Japanese
Dictionary

THUP

FLIP

CASPITA... E' TUTTO SOTTOLINEATO IN ROSSO!

REI UJO

REI UJO...

E COSÌ LUI È IL CELEBERRIMO REI UJO...

TERZA CLASSE, INDIRIZZO SCIENTIFICO... PRIMO ASSOLUTO DEL NOSTRO ANNO... NELLE PROVE D'ESAME È SEMPRE TRA I PRIMI CENTO DELLA CLASSIFICA NAZIONALE...

È IL PIÙ ACCANITO STUDENTE DELLA NOSTRA SCUOLA... RIUSCIRÀ SICURAMENTE A SUPERARE GLI ESAMI D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITÀ DI TOKYO AL PRIMO COLPO!

...ED E' STATA LA PIU' GRANDE CRISI DELLA MIA VITA, ARRIVATA ALL'IMPROVVISO IL MESE SCORSO...
NON RIUSCIRO' A DIPLOMARMI?!
AVREI POTUTO PORRE FINE A QUESTA VITA DA STUDENTESSA LICEALE IN MANIERA TRANQUILLA...
GENNAIO
MI SEMBRA IL MINIMO...
DA QUANDO SEI STATA PROMOSSA AL TERZO ANNO, SPECIALMENTE DOPO LE VACANZE ESTIVE...
...NON VIENI QUASI MAI A SCUOLA, E AI COMPITI IN CLASSE CONSEGNI SEMPRE IL FOGLIO IN BIANCO...
POI, LE POCHE VOLTE CHE VIENI, TI PRESENTI CON L'UNIFORME IRREGOLARE E I CAPELLI TINTI...
TI MANCA ADDIRITTURA IL NUMERO MINIMO DI PRESENZE NECESSARIO ALLA PROMOZIONE...
SE CONTINUI COSI', NON CI SARA' BISOGNO DI ASPETTARE LA RIUNIONE PRIMAVERILE DEGLI INSEGNANTI PER SAPERE CHE SARAI BOCCIATA...
SHOCK
PERO' CI SONO ALTRI STUDENTI CHE HANNO VOTI E FREQUENZA INSUFFICIENTE, OLTRE A TE...

ALLA FINE DI GENNAIO, LE LEZIONI PER GLI STUDENTI DEL TERZO ANNO SARANNO PRESSOCHÉ FINITE...
MA TU E GLI ALTRI AVETE ANCORA LA POSSIBILITÀ DI FREQUENTARE LE LEZIONI SUPPLE-MENTARI PER CIRCA DUE SETTI-MANE...
THUMP
LEZIONI SUPPLEMEN-TARI
THUMP
ESAMI DI RECUPERO
THUMP
THUMP
60 PUNTI
AGLI ESAMI DI RECUPERO, PREVISTI PER FINE FEBBRA-IO, DOVRAI OTTENERE ALMENO SESSANTA PUNTI IN TUTTE LE MATERIE! SE CI RIUSCIRAI, AVRAI IL TUO DIPLOMA!

DOVE VAI, ORA?

E' OVVIO... ME NE VADO E BASTA!
SOB
TANTO NON CE LA FAREI MAI!

TUP

NON TI PER-METTERÒ DI ANDARTENE, SHIGURE...

TUTUM
NON POSSO...
NON POSSO LASCIARTI INDIETRO!

DAL PROSSIMO APRILE...
...DOVRÒ TRASFERIRMI AL LICEO NISHI...
AH... SÌ?!
ANCHE SE RIPETESSI L'ANNO, NON CI SAREBBE PIÙ IL PROFESSOR MATSUNAGA...
PER QUESTO TI HO RACCOMANDATO TANTO DI VENIRE A SCUOLA CON PIÙ FREQUENZA...
MA ORMAI È INUTILE CERCARE DI SFUGGIRE AL DESTINO...
NO... NON VOGLIO SENTIRE QUESTE PAROLE DA MATSUNAGA...
SE FOSSE STATO POSSIBILE...
...AVREI VOLUTO CONTINUARE A FUGGIRE... ANCORA UN PO'...
...E DIPLOMARMI, SENZA VEDERE IN FACCIA MATSUNAGA...
IN QUEL MOMENTO, SIA IO CHE LUI...
...STAVAMO CERCANDO DI EVADERE DALLA REALTÀ...
SONO CHIAMATE LEZIONI SUPPLEMENTARI, MA IN REALTÀ BISOGNA STUDIARE DA SOLI...
IL PRIMO E IL SECONDO ANNO, INFATTI, NON HANNO ANCORA TERMINATO LA STAGIONE...

COMUNQUE SIA, VIENI A SCUOLA PER ALTRE DUE SETTIMANE...
FA' GLI ESERCIZI DI QUESTI LIBRI PER TUTTE E CINQUE LE MATERIE... FALLI IN BIBLIOTECA, POI CONSEGNAMELI...
LE DOMANDE DEGLI ESAMI DI RECUPERO VENGONO SEMPRE PRESE DA QUI...
INGLESE
SONO FACILI...
...SPECIALMENTE L'ESAME D'INGLESE... L'HO PREPARATO IO!
MI RACCOMANDO... VIENI A SCUOLA!
PAT
...E VEDRAI CHE PRIMA O POI CI TROVERAI SICURAMENTE QUALCOSA DI BUONO!
C-COSA INTENDE PER QUALCOSA DI BUONO?
BUGIARDO...
SIGH
...A SCUOLA NON SI TROVA NULLA DEL GENERE... O NO?
FLOP
EHM...
FLIP

DOING
INGLESE
UGH! APPENA INIZIATO, GIÀ NON CAPISCO IL SIGNIFICATO DI QUESTE PAROLE! COME SAREBBE A DIRE FACILE?! MALEDETTO MATSUNAGA! E IO DOVREI CERCARE TUTTE QUESTE PAROLE SUL DIZIONARIO E IMPARARLE?!

BAH... PASSERÒ ALLA MATE-MATICA...
FLAP

QUI NON CI CAPISCO PROPRIO NULLA!
PANICO

MATEMATICA I
FLAP
SIGH... CHE CONCENTRA-ZIONE SPA-VENTOSA...
RATTLE
...NON DISTOGLIE LO SGUAR-DO DA QUEI LIBRI...
NONO-STANTE DI FRONTE A LUI...
...CI SIA SEDUTA UNA CHE NON RI-SOLVE NEM-MENO UN ESERCIZIO...

MANCANO QUINDICI MINUTI ALLA CHIU-SURA...

FLIP

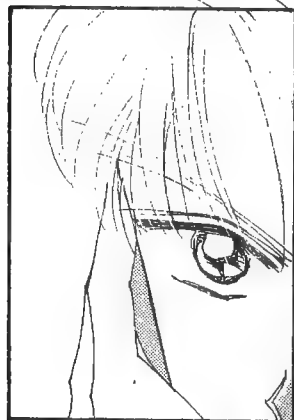
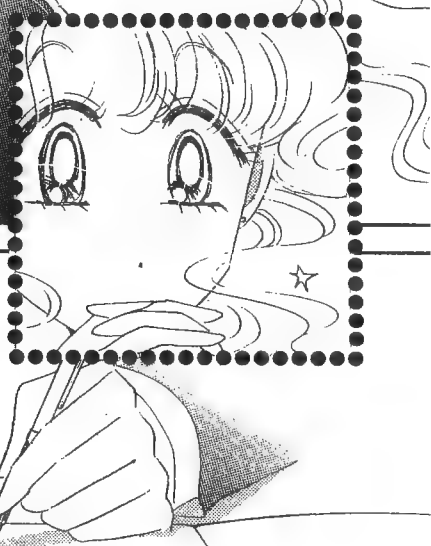
EHM... SCUSA...

...A RISOL-VERE QUESTI ESERCI-ZI?
TI DISPIACE-REBBE DARMI UNA MANO...

QUALE DI QUESTI NON RIESCI A RISOLVERE?
FAMMI VEDERE...

TUTTI!

Woody's
ORA HAI CAPITO?

S-SÌ... ECCO, CIOÈ...
LUI CE LA METTE PROPRIO TUTTA!
MA IO NON CI CAPISCO NULLA!
V-VAGA-MENTE!
SEN-TIA-MO...
QUANTI TE NE DOVREI SPIEGARE, IN TOTA-LE?
ECCO... IO PENSAVO... TUTTI!
MA COSA SONO QUE-STI?
EHM...
LIBRI D'ESERCIZI PER LE LEZIONI SUPPLEMENTARI... PURTROPPO, SE NON LI COMPLETO TUTTI E CINQUE E NON LI CONSE-GNO...
...NON POTRÒ MAI OT-TENERE I SESSAN-TA PUNTI NECESSA-RI...
...A PREN-DERE IL DIPLOMA AGLI ESA-MI DI RE-CUPERO...
GIÀ... DIMENTICAVO CHE ESISTO-NO ANCHE IGNORANTI DEL GENE-RE...
M-MA COME FA A DIRMI IN FACCIA UNA COSA DEL GENERE?!

POI ME LI RIGUARDERÒ PER BENE E LI IMPARERÒ! ANCH'IO VOGLIO DIPLOMARMI!
CHE FORTUNA! ME LI FARÀ LUI! TANTO, L'IMPORTANTE È COMPLETARE I LIBRI!
MA NON HA MOLTO SENSO, SE NON LI FAI DA SOLA...
POSSO RISOLVERTELI IO, ANCHE PERCHÈ SONO FACILISSIMI...
SEMBRA CHE A LUI...
...PIACCIA DAVVERO MOLTISSIMO STUDIARE...
SCRIB SCRIB
NONOSTANTE MI ABBIA PRESO IN GIRO, È GIÀ CONCENTRATO E AL LAVORO...
SCRIB SCRIB
PLIK PLIK
FLIP
SCRIB SCRIB

SSSSSH
FLIP
QUESTO...
...È BOZ SCAGGS, VERO? TI PIACE?
I-IO...
...ORA DEVO ANDARE!
RIESCI A STUDIARE ASCOLTANDO QUESTA MUSICA?
CHE MERAVIGLIA...
A-HA...

HO LE LEZIONI DEL CORSO DI PREPARAZIONE PER GLI ESAMI D'AMMISSIONE...

BE', GRAZIE, ALLORA...

SENTI...

VORREI PAGARE PER LE LEZIONI CHE MI DAI...

TI DISPIACE SE TORNO ANCHE DOMANI ALLA BIBLIOTECA?

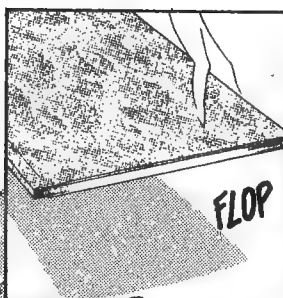
NON HO NESSUN ALTRO A CUI CHIEDERE DI INSEGNARMI...

IO... NON SONO IL BIBLIOTECARIO...

NON VENGO QUI OGNI GIORNO A INSEGNARE A QUELLI CHE RESTANO INDIETRO...

PFUI!

...CHE ORA IL SUO SORRISO...

...MI SEMBRA PIU' CARINO...

FLOP

SALVE! OGGI VORREI CHE MI AIUTASSI IN LETTERATURA CLASSICA...

STUM

IH IH

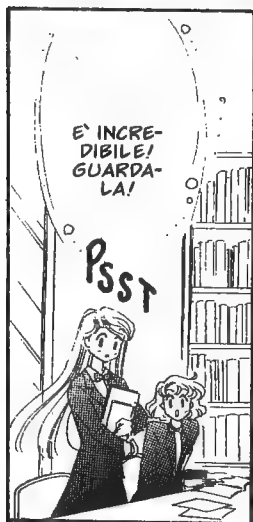
IHIH

LETTERATURA

PER-CHE' NON CONSULTI LA GUIDA FACILITA-TA?

GLI ESERCIZI DI QUEI LIBRI SONO UGUALI A QUELLI DEI TESTI SCOLASTICI!

E ALLORA PRESTAMI LA GUIDA!

GRMPH...

E' INCRE-DIBILE! GUARDA-LA!

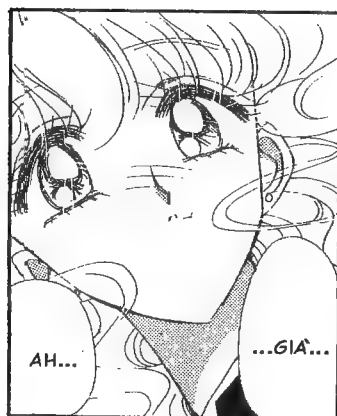
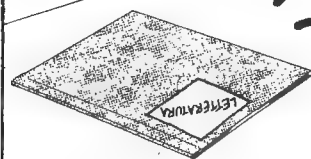
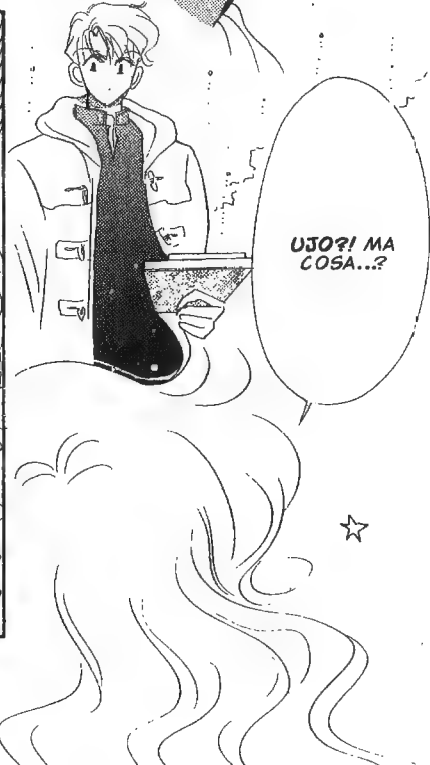
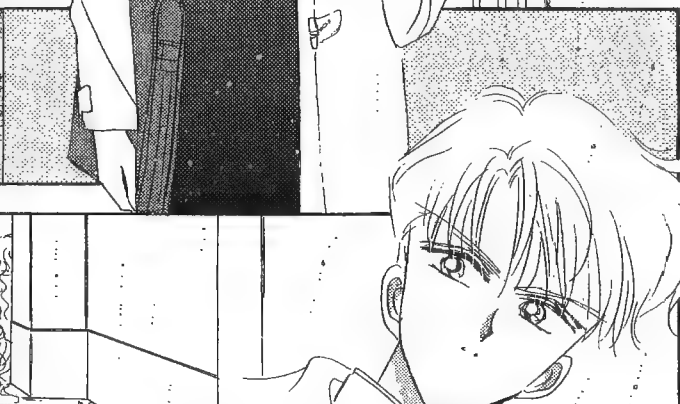
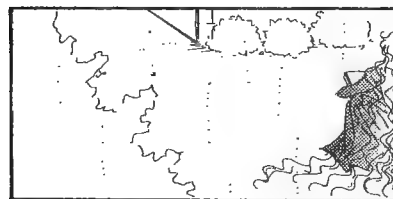
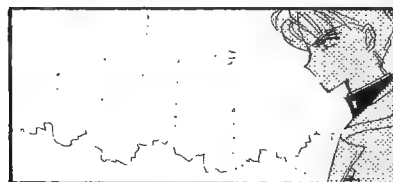
PSST

LA FAMIGERATA MINAZUKI STA STU-DIANDO ASSIEME A UJO!

PSST PSST

COME?! COSA SIGNIFICA?!

NON VER-RAI A DIRMI CHE QUELLA AVREBBE MES-SO GLI OCCHI SU UJO?! E' IMPOSSIBILE!

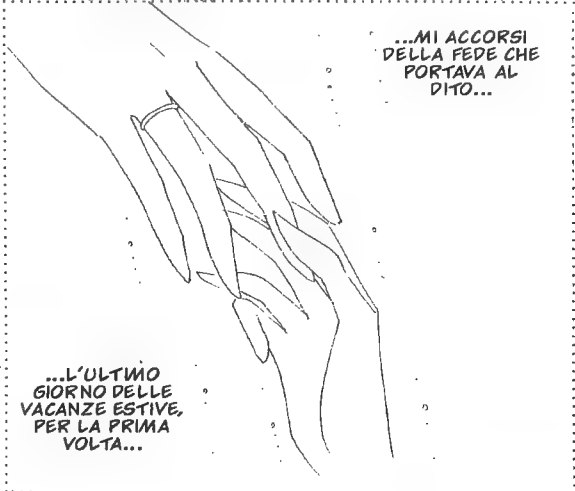
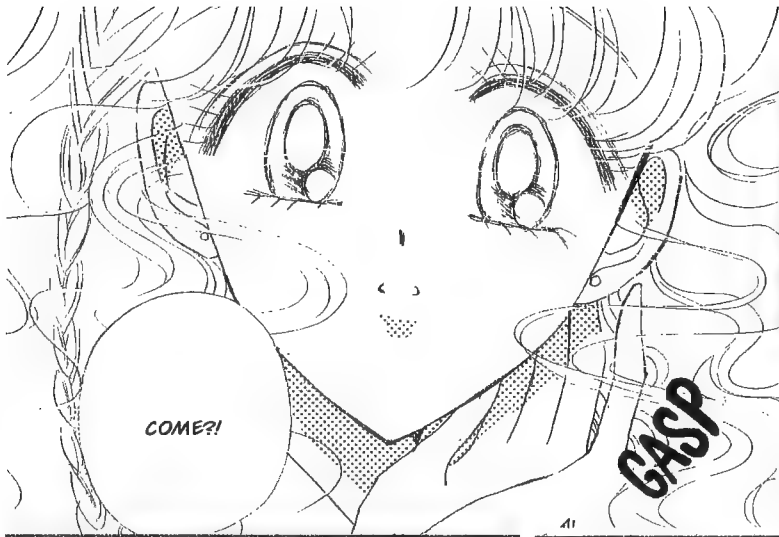
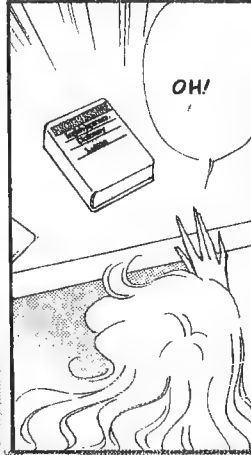
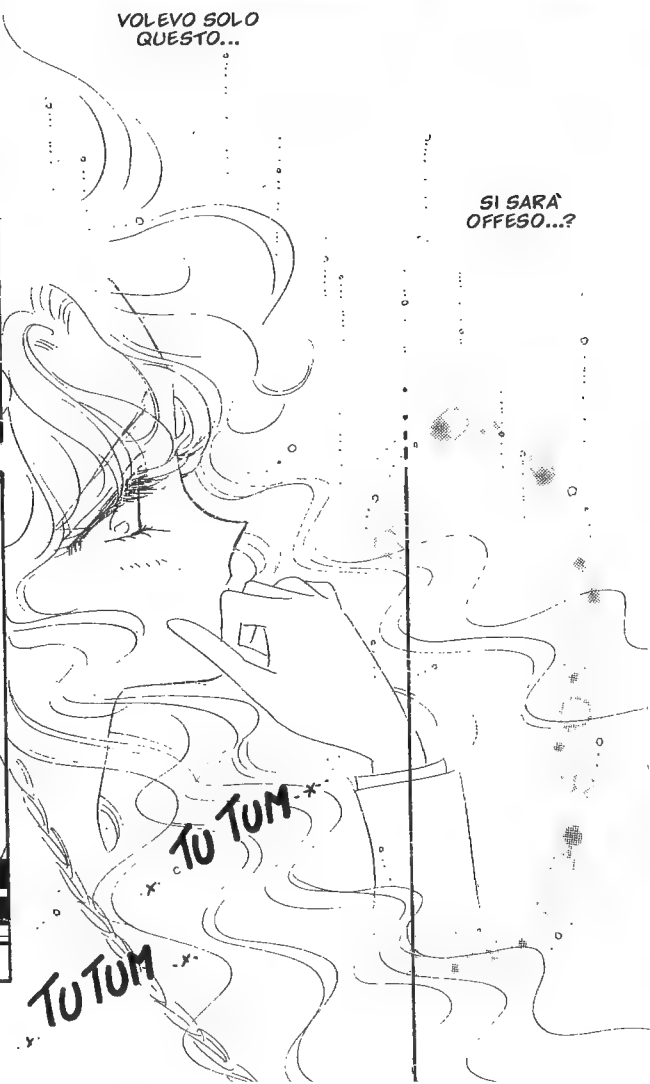
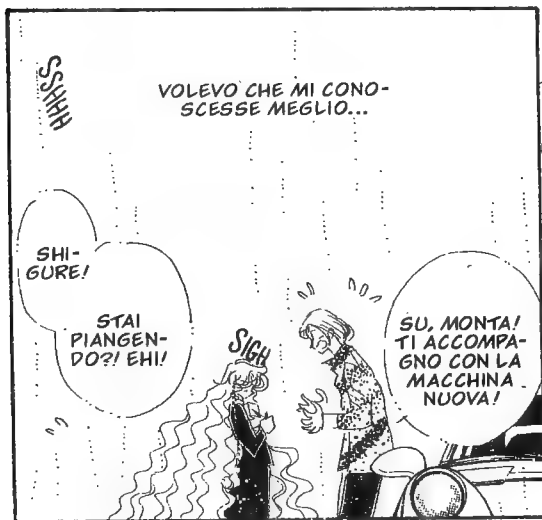
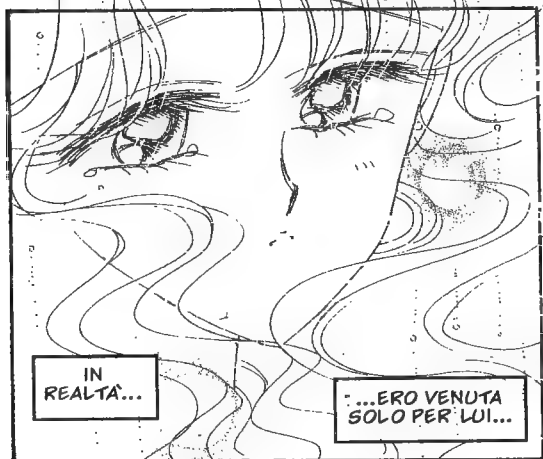
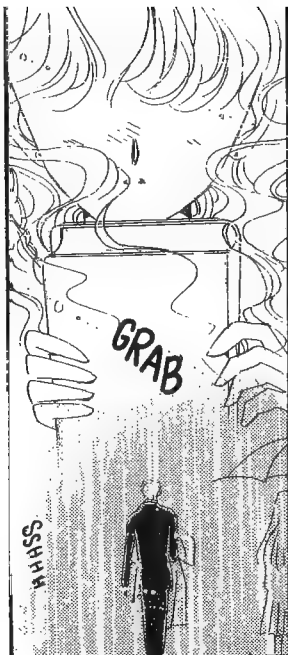
LA TRADUZIONE DI QUELL'OPERA...
SI TROVA NELL'ULTIMO RIPIANO IN BASSO, IN FONDO ALLO SCAFFALE A SINISTRA...
EHI!
OH!
CHE SFACCIATA! COME OSA RIVOLGERGLI LA PAROLA IN QUESTO PERIODO?!
PSST
MA UJO NON DEVE AFFRONTARE GLI ESAMI D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITÀ DI TOKYO?
LUI FRA POCO DOVRÀ AFFRONTARE GLI ESAMI D'AMMISSIONE PER L'UNIVERSITÀ DI TOKYO...
ACCIDENTI!
...GIÀ...
AH...
LETTERATURA
STO IMPORTUNANDO UNO DEI FUTURI STUDENTI PIÙ PROMETTENTI DELL'UNIVERSITÀ DI TOKYO...
...LA SCUOLA DA CUI ESCONO PERSONALITÀ IMPORTANTI CHE DEVONO ADDOSSARSI LE RESPONSABILITÀ FUTURE DEL GIAPPONE...

PLIK PLIK
MMM...
LA BIBLIOTECA CHIUDE!
CIAO!
CI VEDIAMO!
UJO?! MA COSA...?
AH!
HAI DIMENTICATO QUESTO!
PLIK PLIK

IL LIBRO DELLE DOMANDE SULLA LETTERATURA CLASSICA...
...ASSIEME ALLA TRADUZIONE...
OH, GRAZIE...
SEI GENTILE...
MI DISPIACE, SAI?
TEMO CHE QUESTA STUPIDINA TI STIA **DISTRAENDO** UN PO' TROPPO...
FLIP
PLIK PLIK
...PER CUI HO PENSATO...
...CHE AVREI POTUTO DISTURBARTI, SE FOSSI RIMASTA LÀ DENTRO...
A ME... NON IMPORTA...
TANTO, IO SONO **SICURO** DI DIPLOMARMI... FA' DEL TUO MEGLIO!
WISH
ZACK
UJO! IO TI... TI...
GRAB
STAR

VORREI CHIEDERTI ANCORA...
...DI DARMI UNA MANO NELLE ALTRE MATERIE...
IO NON CI CAPISCO NULLA!
..TI PREGO! N-NON MI ABBANDONARE...
GRAZIE GRAZIE GRAZIE
...
SCRIB SCRIB
SÌ, MA IO VORREI ANDARE ALLA BIBLIOTECA PROVINCIALE...
...E FARE I COMPITI DI OGGI!
E ALLORA FATTI PRESTARE I QUADERNI DA QUALCHE AMICO!
NO!
DOLCE UJO!
GRAZIE, UJO!
GRAZIE AGLI APPUNTI, TI SARÀ FACILE RIEMPIRE QUESTI!
NON HAI MAI PRESO APPUNTI DURANTE LE LEZIONI?
SCRIB
SCRIB
SNIFF... MA IO... POSSO CONTARE SOLO SU DI TE, UJO CARO!
ORGOGLIO
...CHE PRENDONO APPUNTI IN CLASSE!
IO NON HO AMICI...

SCUSA LA DOMANDA...
...MA CHI È IL TUO INSEGNANTE?
NON CREDI CHE POTREBBE DARTI UNA MANO?
MATSUNAGA...?
NO... NON POSSO CHIEDERLO A LUI! MI SECCA!
(15)
TRADURRE IN GIAPPONESE
Outside the rain begins and it may never end
So cry no more on the shore a dream
Will take us out to sea
Forever more, forever more
Close your eyes Amie and you can be with me
'Neath the waves through the caves of ours
Long forgotten now
We're all alone, we're all alone
MATSUNAGA... QUELLO D'INGLESE? MA L'INGLESE È FACILISSIMO! NON C'È NIENT'ALTRO DA FARE CHE TRADURRE!
EHI! MA CHE DIAVOLO È QUESTO? DA QUESTO ESERCIZIO VENGONO FUORI SOLO I GUSTI PERSONALI DEL PROFESSORE!
E QUINDI?
FLIP
PSST PSST
GUARDA QUELLA! NON PUÒ PORTARE I CAPELLI COSÌ LUNGHI A SCUOLA...
E DI QUEL COLORE, POI...
OH, UFFA...
SPARLANO ANCORA ALLE MIE SPALLE...

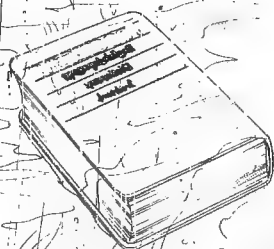
PERCHE` I MIEI CAPELLI ATTIRANO TANTO L'ATTENZIONE DELLA GENTE?
MI SEMBRA OVVIO...
...I TUOI CAPELLI SONO BELLISSIMI...
...ANCHE SE FORSE ATTIRI L'ATTENZIONE ANCHE PER ALTRI MOTIVI...
VORRESTI DIRE CHE IN REALTA` FACCIO SCANDALO PERCHE` SONO UNA YANKEE?
SENTI UN PO'...
...VORREI METTERE IN CHIARO CHE TUTTE QUELLE VOCI SUL MIO CONTO...
SONO SOLO CHIACCHIERE!
NON SONO UNA TEPPISTA...
...NON BATTO I MARCIAPIEDI...
...E NON HO RELAZIONI CON UOMINI SPOSATI!
ACCIDENTI
ANCHE SE PERO'... L'ULTIMA VOCE...
...E` STATA VERA, PER UN CERTO PERIODO...

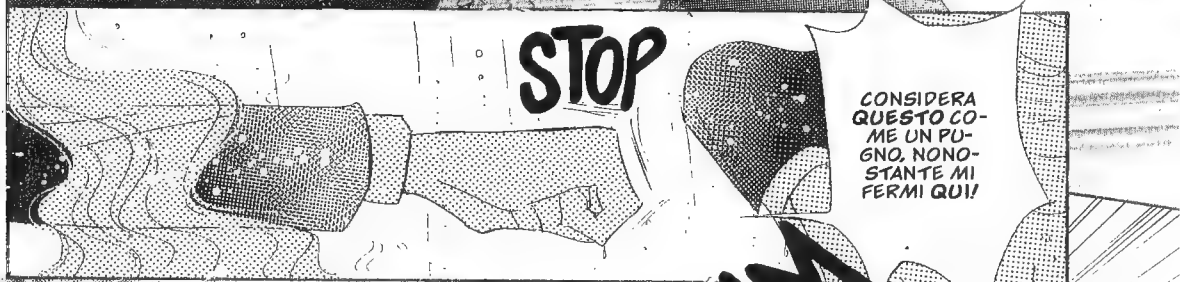
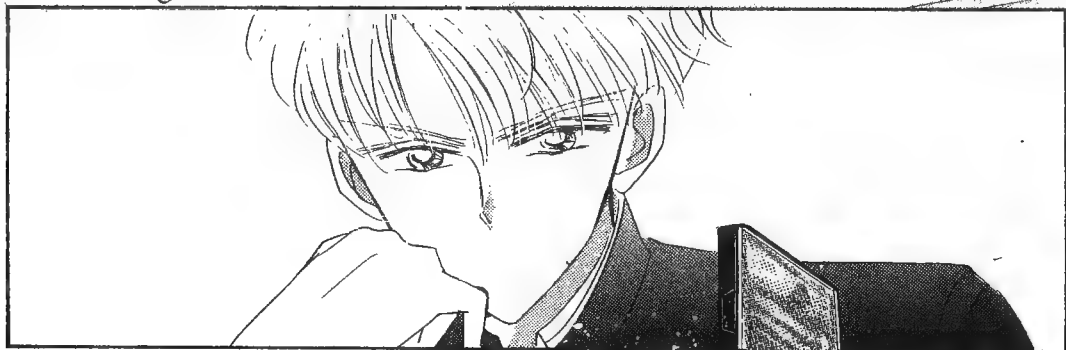
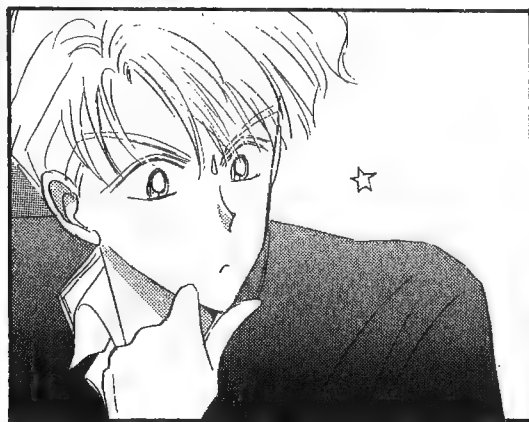
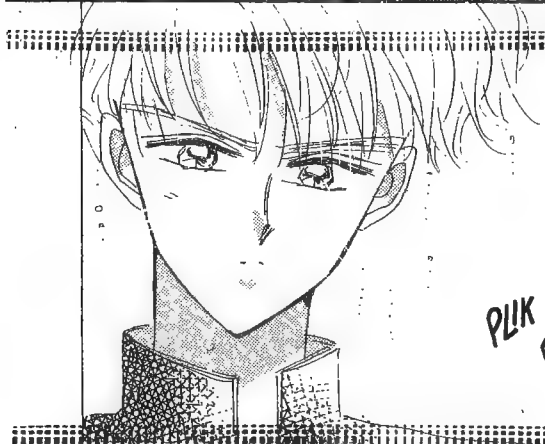
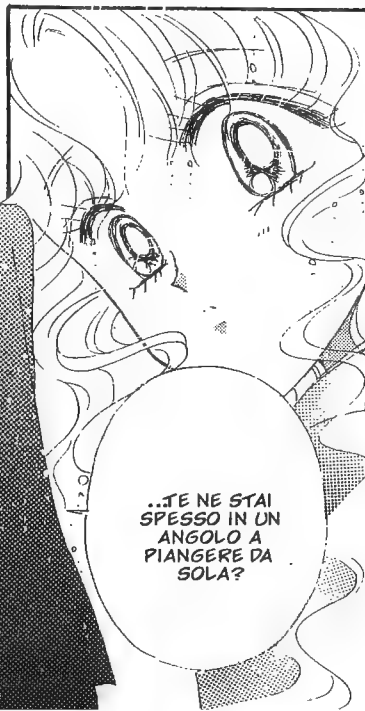
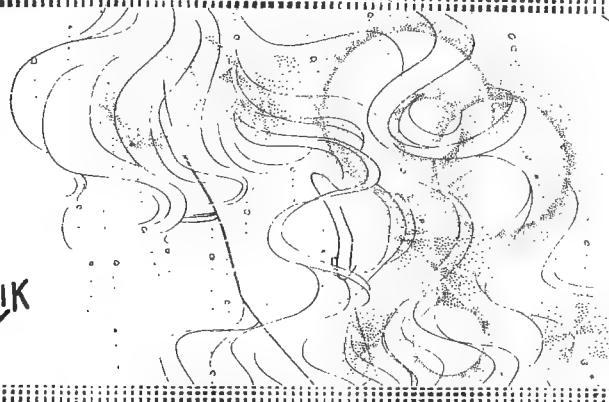
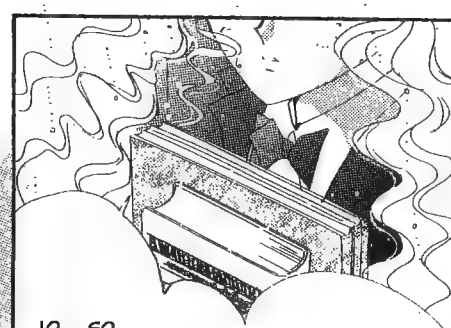
RAPPORTI CON UN UOMO SPOSATO...?
MATSUNAGA!
SHIGURE MINAZUKI! BRUTTA IGNORANTELLA! SEI FINALMENTE TORNATA A SCUOLA! SARÀ MEGLIO CHE TI DIA QUALCHE LEZIONE PRIVATA!
UNA STUPIDINA COME TE HA SOLO UNA SPERANZA, NELLA VITA... QUELLA DI SPOSARSI!
E ALLORA PERCHÈ NON TI SPOSI CON ME, PROF?
PAZIENZA... VEDRAI CHE TROVERÒ QUALCUNO CHE VOGLIA SPOSARE UNA CHE NON SA NULLA!
MALGRADO LE APPARENZE, IO SONO MOLTO POPOLARE TRA I RAGAZZI!
PERCHÈ IO NON VOGLIO UNA DONNA IGNORANTE!
CI CREDO... CON IL TUO ASPETTO E IL TUO MODO DI FARE...
...ATTIRI MOLTO L'ATTENZIONE DELLA GENTE...
SMACK
M-MINAZUKI! MA CHE...?!

SST!
DEVE RESTARE UN SEGRETO!
MA TU...
...NON TI PREOCCUPI MINIMAMENTE DI QUELLO CHE PENSO?
MATSUNAGA NON SEMBRAVA AFFATTO UN INSEGNANTE...
ANCHE LE LEZIONI SPECIALI DURANTE LE VACANZE ESTIVE...
...FURONO DIVERTENTI...
MA...
...L'ULTIMO GIORNO DELLE VACANZE ESTIVE, PER LA PRIMA VOLTA...
...MI ACCORSI DELLA FEDE CHE PORTAVA AL DITO...
SONO VERAMENTE UNA STUPIDA...
QUEL PEZZO DI BOZ SCAGGS CHE ASCOLTAVI L'ALTRA VOLTA, UJO...
...MATSUNAGA LO METTEVA SU SPESSO IN MACCHINA...

DOPO LE VACANZE ESTIVE...
...NON VOLEVO PIU' VEDERE LA FACCIA DI MATSUNAGA...
...E ASCOLTAVO SEMPRE QUEL PEZZO IN CAMERA MIA...
SOLO QUELLA LENTA BALLATA...
A PROPOSITO...
COSA SIGNIFICA IL TITOLO DI QUEL PEZZO?
WE'RE ALL ALONE
IO...
...CREDEVO...
...CHE QUELLA VOLTA TU PIANGESSI...
...PER AVER SCOPERTO CHE FORSE NON SARESTI RIUSCITA A DIPLOMARTI...
E COSÌ...
...IO SAREI IL SOSTITUTO...
...DI MATSUNAGA?

IO...
...DEVO ANDARE AL CORSO PER LA PREPARAZIONE AGLI ESAMI...
COME?!
GASP
TAP
UJO!
IL TUO DIZIONARIO!
TAP
OH!
NO! NON E' COSÌ!
U-UJO?!
SSHHHH
TU TUM
TU TUM

GRAB
SSHHH
CIAO, SHIGURE!
POOO POOOT
CHE CI FAI IN UN POSTO DEL GENERE? CHE SORPRESA!
ECCO... IO...
...ERO VENUTA A STUDIARE...
COSA?!
IN REALTÀ...
...ERO VENUTA SOLO PER LUI...
VOLEVO SOLO QUESTO...
SI SARÀ OFFESO...?
VOLEVO CHE MI CONOSCESSE MEGLIO...
SSHHH
SHIGURE!
STAI PIANGENDO?! EHI!
SIGH
SU, MONTA! TI ACCOMPAGNO CON LA MACCHINA NUOVA!
TU TUM
TU TUM

EPPURE...
TU TUM
TU TUM
...NON HO NEMMENO SFIORATO LA SUA MANO...
FORSE... MI SONO INNAMORATA...
STAI ANDANDO A RIPETIZIONE DA LUI?! CHE MERAVIGLIA! ALLORA CREDO PROPRIO CHE TI DIPLOMERAI! FA' PRESTO, COSÌ AVREMO PIÙ TEMPO PER DIVERTIRCI!
CASPITA! QUEL REI UJO?!
IN QUESTO ISTANTE...
TU TUM
E' UNO STRANO TIPO... PENSA CHE FREQUENTA IL DOPOSCUOLA PRIVATO DA SOLO!
QUEL RAGAZZO E' FAMOSO PERCHE' NON DA' MAI CONFIDENZA A NESSUNO...
...MI TORNA IN MENTE...
TU TUM
...LA MANO DI UJO...
P-PERCHE' MI SENTO COSÌ... SOTTOSOPRA?!
TU TUM

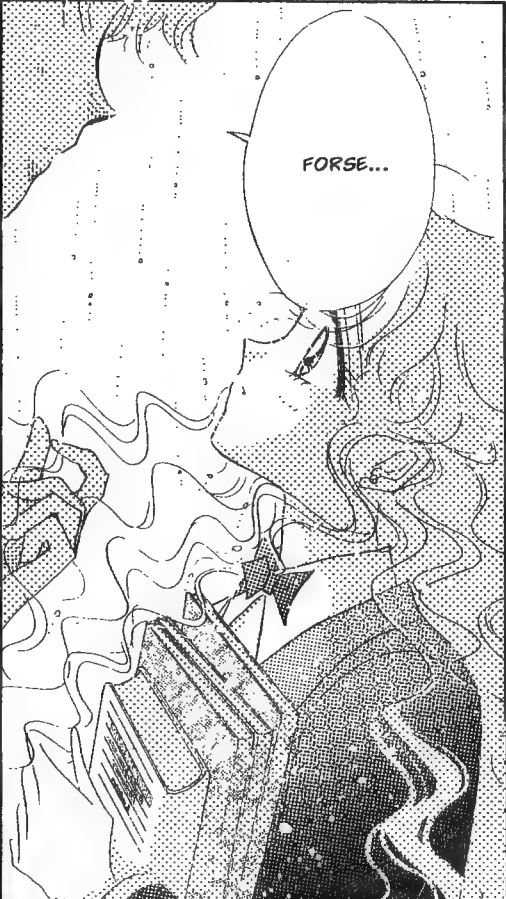
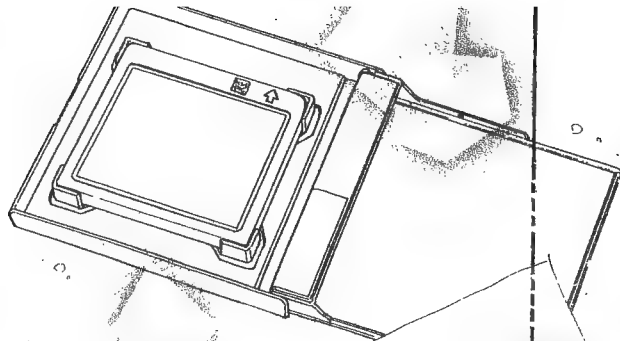
PLIK PLIK
SEMBRA CHE ESISTA UN **FAN CLUB** DI REI UJO FONDATO DA STUDENTESSE A CUI PERÒ SONO ISCRITTE ANCHE DELLE **INSEGNANTI!**
HA UN BEL FACCINO...
SSHHH
BE', FA' ATTENZIONE, SHIGURE!
TEMO DI AVERLO OFFESO DAVVERO...
TUTUM
TUTUM
PRIMA DI TUTTO GLI RESTITUIRÒ IL DIZIONARIO...
POI GLI CHIEDERÒ SCUSA...
POI GLI DIRÒ CHE NON L'HO **MAI** CONSIDERATO UN SOSTITUTO...
...NEMMENO UNA VOLTA!
SSHHH
MINA-ZUKI!
ABBIAMO QUALCOSA DA DIRTI...
VIENI QUI UN MOMENTO...

MANCANO SOLO DIECI GIORNI ALLA SECONDA PROVA DEGLI ESAMI D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITÀ DI TOKYO, E QUESTO È IL PERIODO PIÙ **DELICATO** PER LUI...
CREDIAMO CHE LUI VOGLIA CONCENTRARSI AL MASSIMO SOLO PER GLI STUDI...
È UNA RICHIESTA CHE VIENE SIA DA NOI, SIA DALLA NOSTRA **PROFESSORESSA**...
GRADIREMMO MOLTO CHE TU LA SMETTESSI DI **DISTURBARE** UJO...
QUANDO CI SEI TU IN CIRCOLAZIONE...
...SEMBRA CHE **CHIUNQUE** ABBIA DIFFICOLTÀ A CONCENTRARSI...
HUH
PERCIÒ...
...DEVI **SMETTERLA** DI FREQUENTARE LA BIBLIOTECA...
QUEL DIZIONARIO È DI UJO, VERO?
DAMMELO! GLIELO RESTITUIREMO **NOI!**
CAPISCO...
GRAB

CHE SFACCIATA! SI E' FATTA PRESTARE IL DIZIONARIO! NON CI POSSO CREDERE!
GLIELO RESTITUIRO' IO...
...E MI PRENDERO' TUTTA LA RESPONSABILITA' DI QUELLO CHE E' SUCCESSO...
BE'... CORRO!
CIAO!
FERMA LI'!
TUMB
COS...?!
SPLASH

SSHH
I LIBRI DEGLI ESERCI-ZI...
...CHE LUI MI HA RISOLTO...
I-IL DIZIONA-RIO...
SSSHHH
HAH!
WHUMP
FORSE E` MEGLIO CHE TU VADA A COMPRA-RE UN DIZIONA-RIO NUOVO PER UJO...
UN BEL GUAIO...
SEI UNA TONTA, MINAZUKI!
MA GUAR-DA...
ALLORA LE VOCI CHE TI DEFINISCONO UNA TEPPI-STELLA SONO FALSE, EVI-DENTEMENTE...

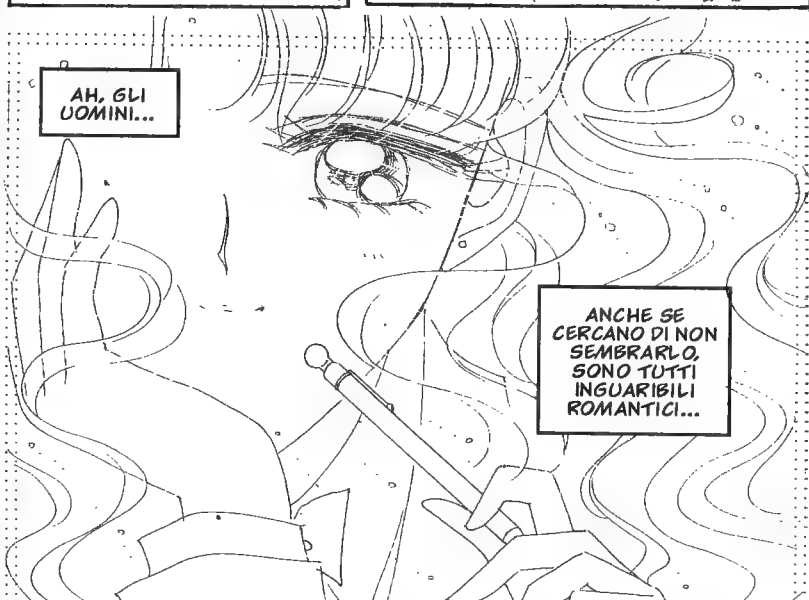
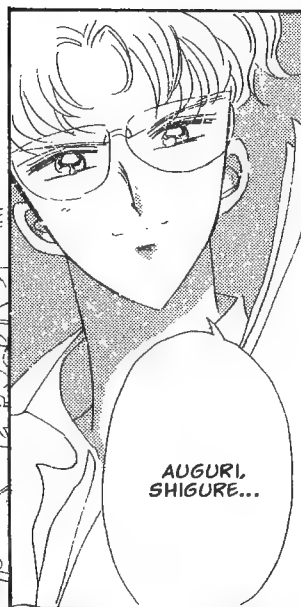
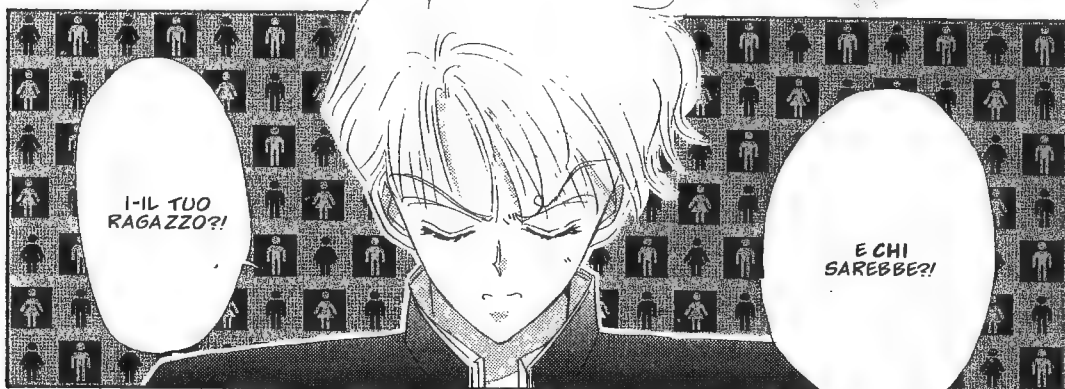
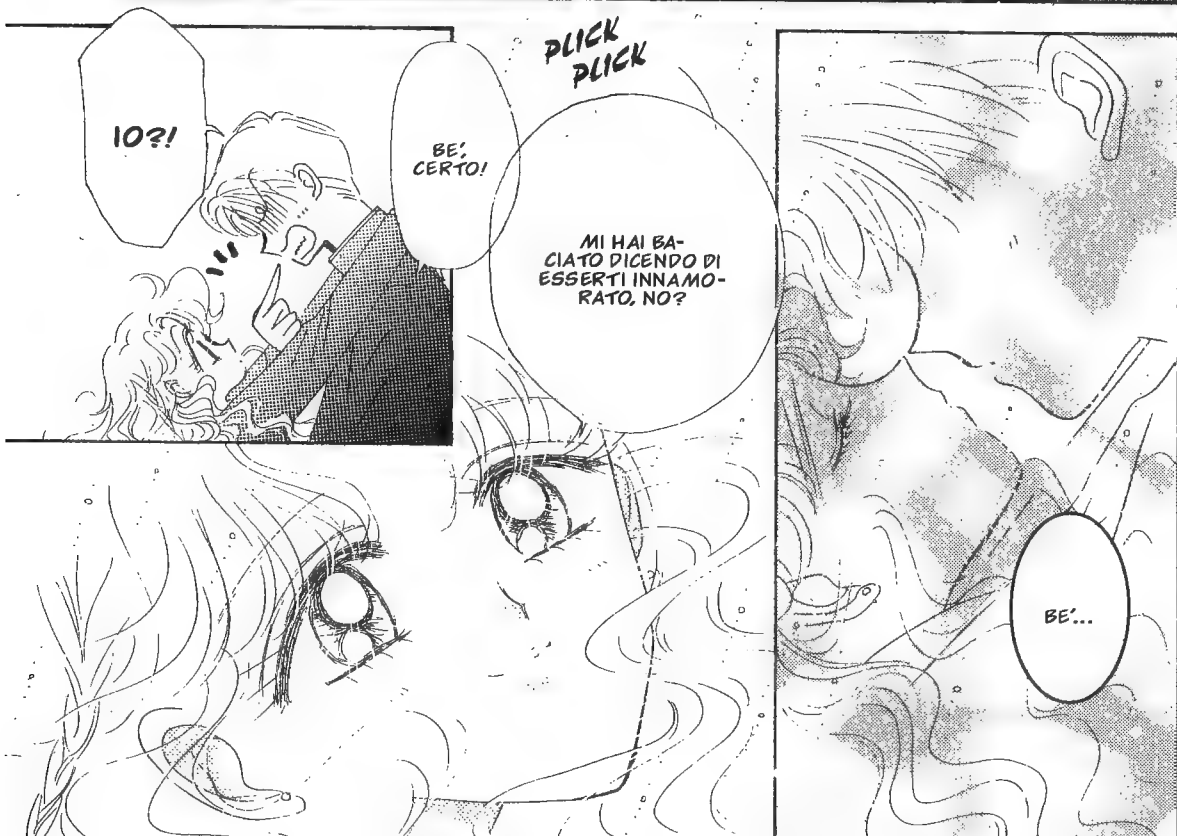
SWISH
AAAAH!
STOP
CONSIDERA QUESTO COME UN PUGNO, NONOSTANTE MI FERMI QUI!
SBAM
E TU FA' FINTA CHE FRA LA MIA MANO E IL MURO CI SIA LA TUA TESTA!
SWISH
VLAP
HISSSS
RATTLE RATTLE
AAAAAH!
IL DENARO...

...IL TEMPO PREZIOSO CHE HA PERSO UJO...
...NON POTRÀ MAI RICOMPRARE...
PARLA PIANO, STUPIDA! NON VEDI CHE C'È UJO?!
...E A QUANTO PARE QUELLA YANKEE LE HA SUONATE LORO DI SANTA RAGIONE! CHE BESTIA!
DICONO CHE MINAZUKI ABBIA UFFICIALMENTE SFIDATO LE RAGAZZE DEL FAN CLUB DI UJO...
PSST PSST
COSA?! UNA RISSA? NON È POSSIBILE!
MA È VERO, TI DICO! STAVANO PIANGENDO TUTTE, IN CORTILE...

SSSHH
SSSHH
PLIK
PLIK
UJO...
IO SONO UNA STUPIDA...
DI' UN PO'...
...TE NE STAI SPESSO IN UN ANGOLO A PIANGERE DA SOLA?

IL TUO DIZIONARIO...
L'HO FATTO CADERE MENTRE PIOVEVA...
IO... SO CHE NON E' UNA QUESTIONE DI DENARO MA...
ECCO...
LASCIA CHE TE NE COMPRI UNO NUOVO, DOMANI...
PERDONAMI...
...PER AVERTI FATTO PERDERE TANTO TEMPO PREZIOSO... TEMPO DI CUI AVEVI ASSOLUTAMENTE BISOGNO IN QUESTO MOMENTO...
E PURTROPPO C'E' DELL'ALTRO...
IL TEMPO CHE HAI PERSO PER ME RISCHIA DI ESSERE STATO SPESO INUTILMENTE...
...PERCHE' ANCHE I LIBRI DEGLI ESERCIZI CHE MI AVEVI RISOLTO SONO FINITI NEL FANGO...
CERCHERO' DI DARMI DA FARE...
...E TENTERO' DI RICOPIARLI SU DEI QUADERNI NUOVI...

CERCHERÒ IN TUTTI I MODI DI FAR SÌ...
...CHE TU NON TI SIA DEDICATO A ME INVANO...
IO...
...ANDRÒ A PRENDERE RIPETIZIONI A PAGAMENTO...
MA DEVI SAPERE UNA COSA, UJO!
QUALUNQUE COSA TU POSSA PENSARE SUL MIO CONTO...
...IO NON TI HO MAI CONSIDERATO UN SOSTITUTO DI MATSUNAGA!
NON L'HO FATTO NEMMENO PER UN SOLO ISTANTE!

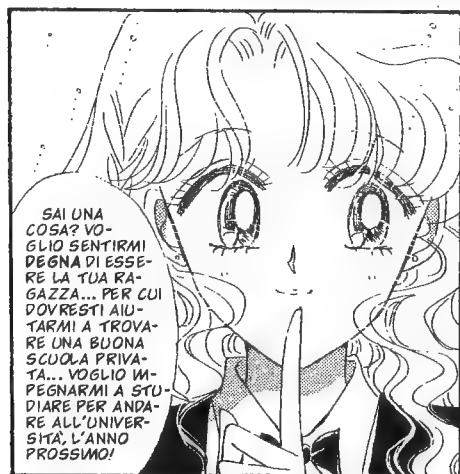
IN QUESTO MINIDISC C'È QUELLA CANZONE...
CREDO CHE POTRÀ ESSERTI UTILE PER STUDIARE L'INGLESE...
ALL'INTERNO C'È LA TRADUZIONE DEL TESTO...
FORSE...
IO...
...CREDO DI AVERE PROVATO GELOSIA NEI CONFRONTI DI MATSUNAGA...

...MI SONO INNAMORATO DI TE...
...PROPRIO COME LA PIOG-GERELLINA ESTIVA CHE TI SFIORA...
...E' STATO UN BACIO TENE-RISSIMO...
QUELLO DI UJO...

WE'RE ALL ALONE
FUORI INIZIA A PIOVERE E NON SEMBRA CHE VOGLIA SMETTERE... ORA SMETTI DI PIANGERE: UN SOGNO CI PORTERÀ FINO AL MARE... PER SEMPRE, PER SEMPRE...
SIAMO COMPLETAMENTE SOLI...
SÌ, PER SEMPRE... POTREMO STARE SEMPRE INSIEME DOVE NESSUNO VERRÀ MAI, OLTRE LE ONDE...
SIAMO COMPLETAMENTE SOLI...
SIAMO COMPLETAMENTE SOLI... SIAMO COMPLETAMENTE SOLI...
WE'RE ALL ALONE -DI BOZ SCAGGS- ©1976 BOZ SCAGGS MUSIC ASSIGNED FOR JAPAN TO BMG MUSIC PUBLISHING JAPAN, INC. JASRAC NR.9700394-701

L-LA CANZONE... ERA QUESTA...
IN QUEL PERIODO MI SENTIVO MOLTO SOLA, ANCHE ASCOLTANDOLA PIU' VOLTE...
...E TUTTORA SENTO UN NODO IN GOLA...
CHIUDI LA FINESTRA, ABBASSA LA LUCE E TUTTO SARA' PERFETTO... NON C'E' PIU' BISOGNO DI PREOCCUPARSI, ORA, LIBERI DALLE NOSTRE ANGOSCE, TU INIZIERAI UNA NUOVA VITA, SE LO VORRAI... E LA VITA SARA' PIU' BELLA...
MA ADESSO... SE CHIUDO GLI OCCHI... SENTO ANCORA IL TENERO BACIO DI UJO CHE MI SFIORA LE LABBRA...

IL CUORE MI BATTE FORTE...
UJO... QUESTA ERA UNA CANZONE DI FELICITÀ, NON DI SOLITUDINE...
E COSÌ, MI MISI A RICOPIARE GLI ESERCIZI...
NON SO SE FU MERITO DELLA CONCENTRAZIONE...
...MA RIUSCII A TRASCRIVERE TUTTO IN UNA SOLA NOTTE...
MA PERCHÉ L'HO PROMESSO? SIGH!
...SCOPRENDO CHE UJO ME LI AVEVA RISOLTI PRATICAMENTE TUTTI...
VOLENDO ESSERE ROMANTICI, POTREI DIRE CHE FU LA FORZA DELL'AMORE...
COMUNQUE SIA, AGLI ESAMI DI RECUPERO RIUSCII A PRENDERE SESSANTA PUNTI IN TUTTE LE MATERIE!
MA LA SORPRESA FU L'ESAME D'INGLESE...
Outside the rain begins and it may never end
So cry no more on the shore a dream
Will take us out to sea
Forever more, forever more
Close your eyes Amie and you can be with me
Neath the waves through the caves of ours
MATSUNAGA CI FECE TRADURRE PROPRIO QUELLA CANZONE!
AH, GLI UOMINI...
ANCHE SE CERCANO DI NON SEMBRARLO, SONO TUTTI INGUARIBILI ROMANTICI...

MARZO
AUGURI, SHIGURE...
E COSÌ ANCHE TU RIUSCIRAI A DIPLOMARTI!
CE L'HAI FATTA!
AL MIO RAGAZZO!
ANCH'IO DEVO FARE DEGLI AUGURI...
MA ORA DEVO ANDARE...
GRAZIE...
A CHI?
...HO TROVATO QUALCOSA DI BUONO, VENENDO A SCUOLA!
AVEVI RAGIONE TU, MATSUNAGA...

CAPI-SCO...
SONO CONTENTO PER TE!
E SALUTAMI IL TUO RAGAZZO!
I-IL TUO RAGAZZO?!
E CHI SAREBBE?!
PLICK PLICK
BE' CERTO!
IO?!
MI HAI BA-CIATO DICENDO DI ESSERTI INNAMO-RATO, NO?
BE'...

ALLORA PUO' DARSI... FORSE CHE CI ERO **CASCATO** FIN DALL'INIZIO...

UN BACIO D'AUGURIO PER AVER SUPERATO L'ESAME D'AMMISSIONE...

G-GRAZIE...

RAIN KISS - THE END

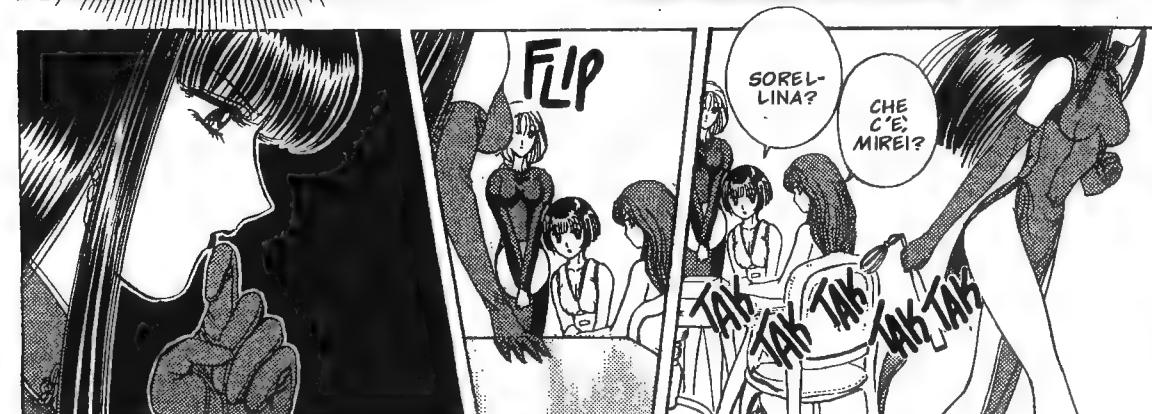
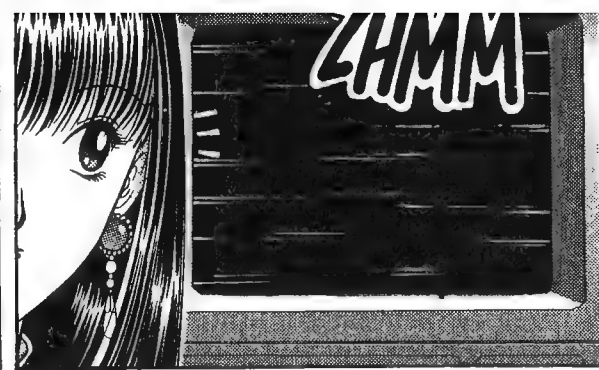
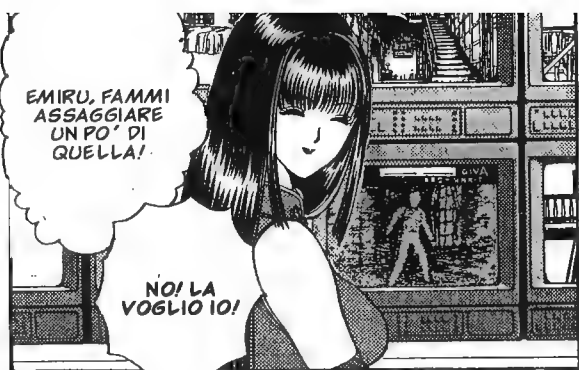
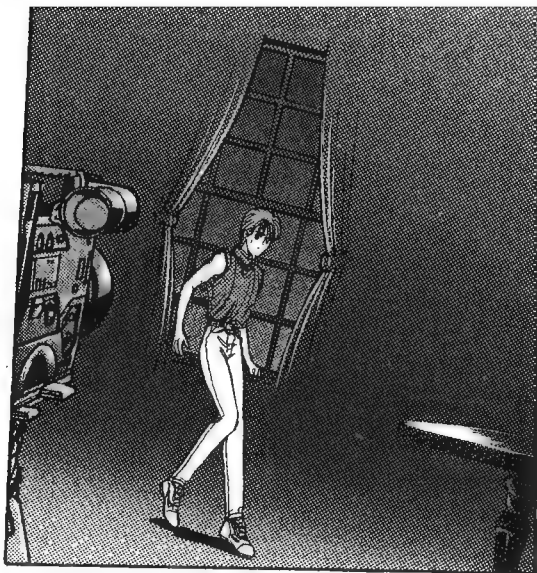
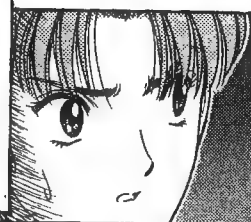
OFFICE REI
PREGO, SERVITEVI!
EHI! CHE PASTICCINI INVITANTI!
VLAM
UN MO-MENTO!
OH, RIKA!
SLURP
SONO STATA A MISURARE LA TEMPE-RATURA DELLA CAMERA DEGLI OSPITI!
POTEVI ALMENO ASPETTARE IL MIO RITORNO!

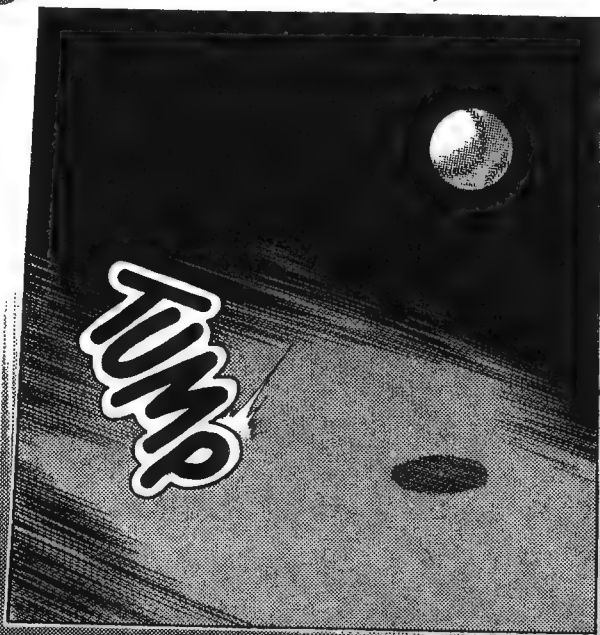
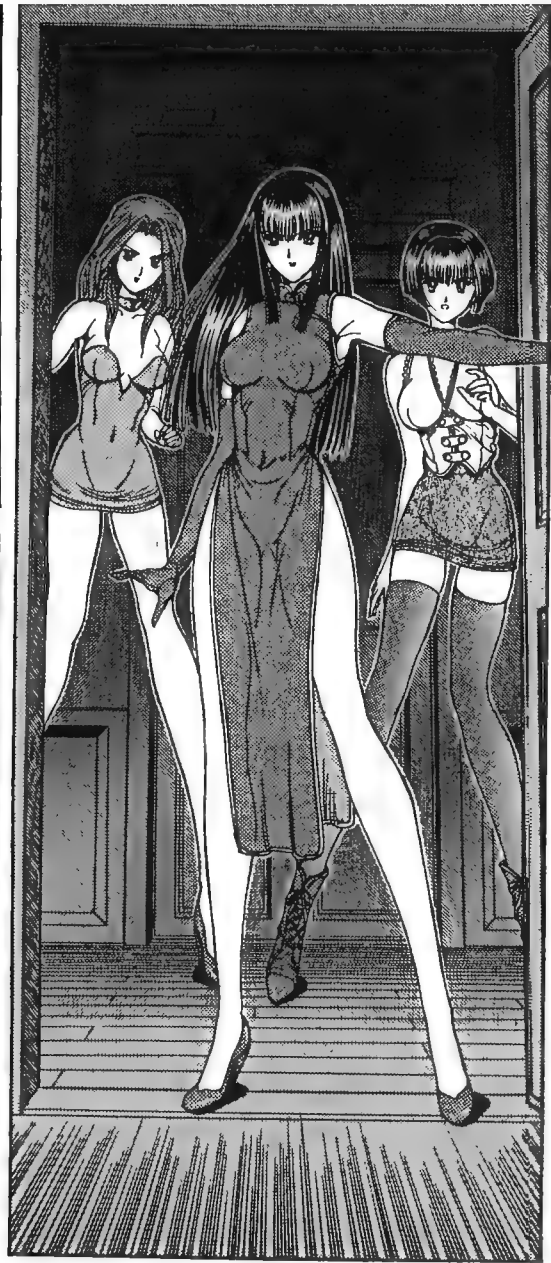
ZHMM
EMIRU, FAMMI ASSAGGIARE UN PO' DI QUELLA!
NO! LA VOGLIO IO!

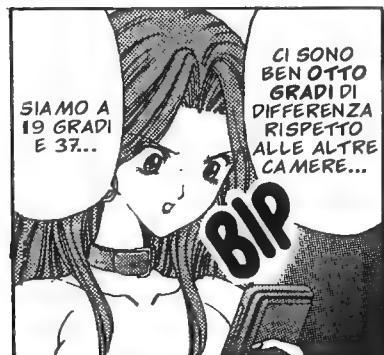
E' LA CAMERA IN CUI SI TROVA ORA YUTA...
UNO DEI MONITOR PER LA TERMOGRAFIA SI E' SPENTO...

LA TELECAMERA AD ALTA SENSIBILITÀ FUNZIONA REGOLARMENTE...

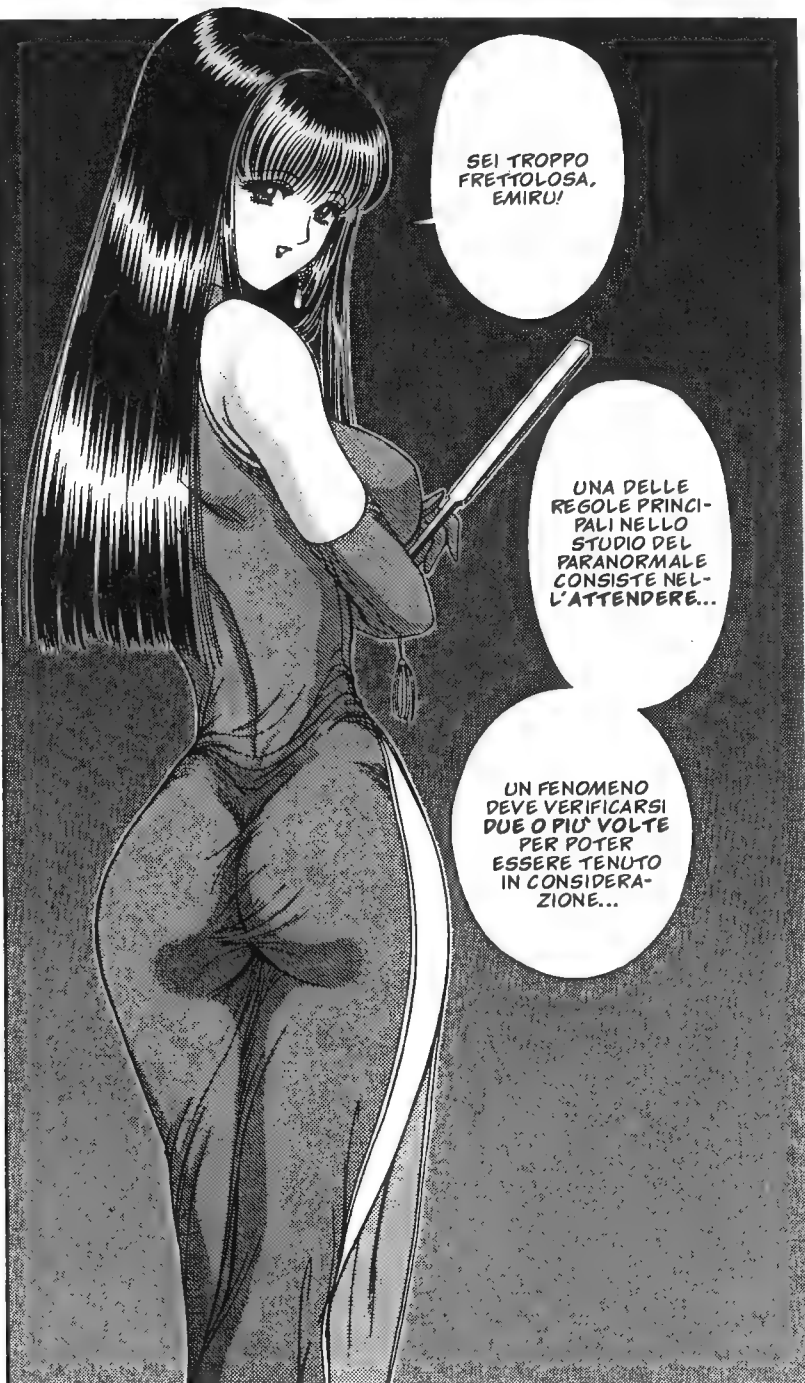
...MA YUTA SEMBRA STRANO!

SORELLINA?
CHE C'E', MIREI?
TAK TAK TAK TAK TAK
FLIP

E` MEGLIO CHE VENIATE ANCHE VOI...
C-COSA FACCIO, ORA...?
F-FORSE E` MEGLIO TORNARE ALLA BASE...
TUMP
TUMP TUMP
COSA?!

TOC TOC TOC

SHZM

LA PALLA DA BASEBALL E` SVANITA NEL NULLA!
NON C'E' PROPRIO PIU'!
E` SPARITA?! MA NON E` POSSIBILE!
VLAM
OH... SEI TU, MIREI...

EMIRU... CONTROLLA L'APPAREC-CHIO PER LA TERMOGRA-FIA!
SÌ!
C'È STATO UN BLACK OUT...

ALL'INTERNO DELLA CAMERA FA PIUTTOSTO FREDDO...

SIAMO A 19 GRADI E 37...
CI SONO BEN OTTO GRADI DI DIFFERENZA RISPETTO ALLE ALTRE CAMERE...
BIP

OTTO GRADI DI DIFFE-RENZA?
...E IN QUESTO PICCOLO LASSO DI TEMPO...

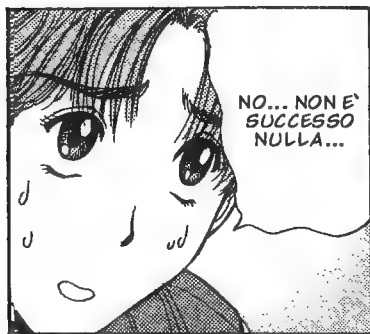
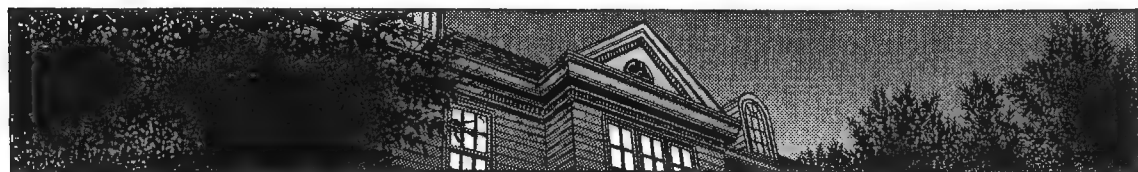
QUESTA DIFFERENZA DI TEMPERA-TURA NON È AFFATTO NA-TURALE...
SOREL-LINA...
SIGNIFI-CA CHE IN QUESTA CASA C'È DAVVERO UN FAN-TASMA, ALLO-RA...

SEI TROPPO FRETTOLOSA, EMIRU!
UNA DELLE REGOLE PRINCI-PALI NELLO STUDIO DEL PARANORMALE CONSISTE NEL-L'ATTENDERE...
UN FENOMENO DEVE VERIFICARSI DUE O PIÙ VOLTE PER POTER ESSERE TENUTO IN CONSIDERA-ZIONE...

TRA QUESTI FENOMENI SE NE POSSONO CITARE **SEI** CHE SI VERIFICANO MOLTO SPESSO...
IL PRIMO E` L'ABBASSAMENTO DELLA TEMPERATURA...

IL SECONDO RIGUARDA GLI OGGETTI CHE SI SPOSTANO...
TRRRR
POI CI SONO I RUMORI MISTERIOSI E INSPIEGABILI...
TUMP
TUMP
TUMP
ODORI STRANI, SPESSO CATTIVI...
L'AUTOCOMBUSTIONE...
...E IN ULTIMO, L'APPARIZIONE DI CAMPI ELETTRICI...
SOLO QUANDO ACCADONO **DUE O PIU`** DI QUESTI EVENTI SI PUO` PARLARE DI FENOMENO PARANORMALE...

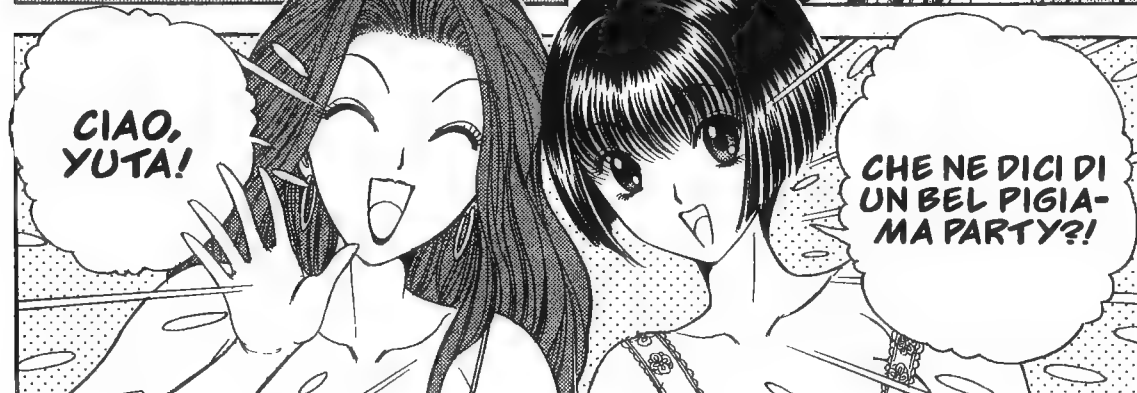
A PROPOSITO, YUTA...
IN QUESTA CAMERA NON E` ACCADUTO NULLA DI STRANO, POCO FA?
TUTUM
E ADESSO? FARO` BENE A RIFERIRE DELLA PALLINA DA BASEBALL ...?!
POTREI AVER PRESO UN ABBAGLIO... MAGARI MI SONO IMPRESSIONATO TANTO CHE HO AVUTO LE TRAVEGGOLE...
TUTUM
TUTUM
TUTUM
TUTUM
TUTUM

MA SÌ, CERTO... SARÀ STATO SICURAMENTE COSÌ... UN'ALLUCINAZIONE E BASTA...

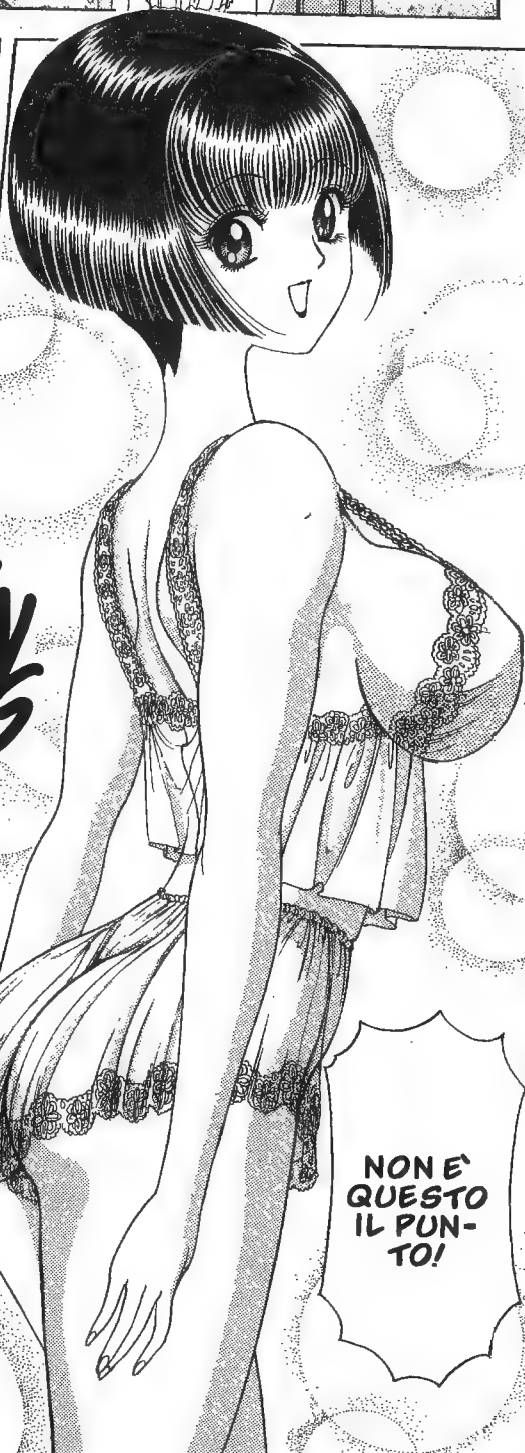
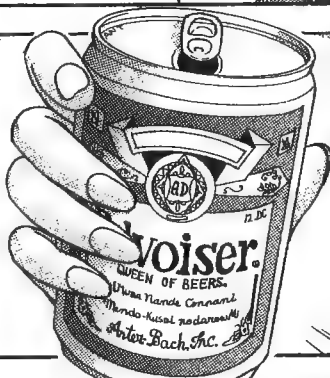
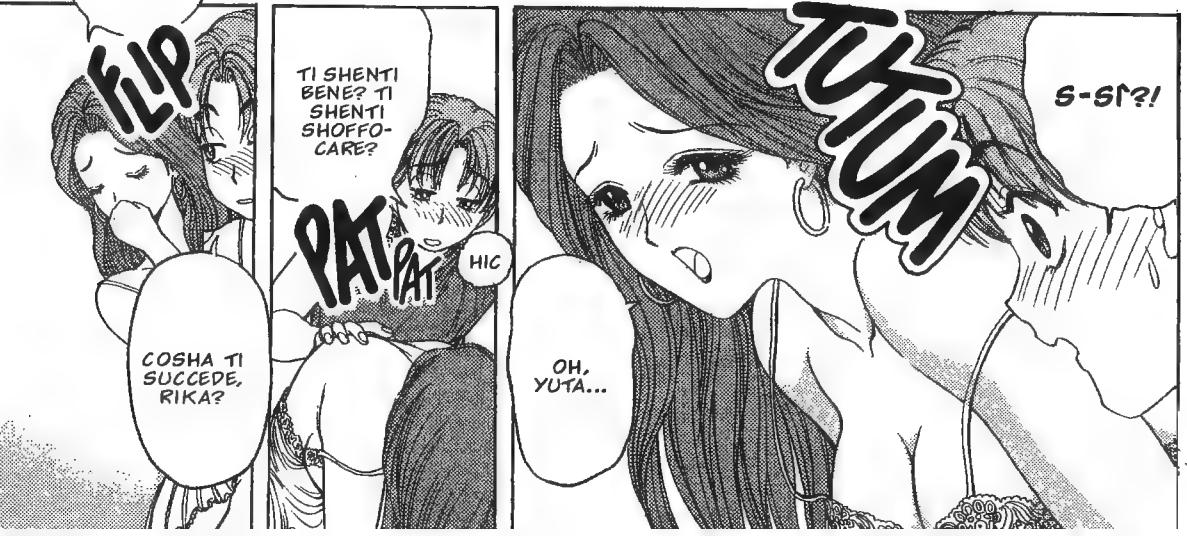
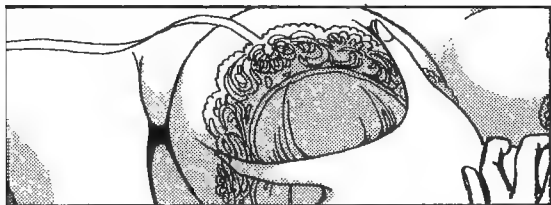
I FANTASMI NON ESISTONO...

SIGH... SONO DAVVERO SFORTUNATO!

MI TOCCA DORMIRE PROPRIO NELLA STANZA IN CUI È SCOMPARSA LA PALLINA...

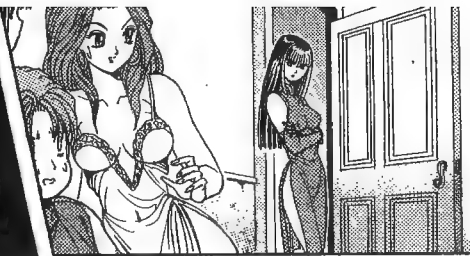
NON MI SENTO AFFATTO TRANQUILLO...

NON RIESCO A TOGLIERMI DALLA MENTE QUELLA ASSURDA SITUAZIONE...

CIAO, YUTA!

CHE NE DICI DI UN BEL PIGIAMA PARTY?!

AAH!
M-MA COME DIAVOLO SIETE VE-STITE?
CARINO, VERO?! È IL MIO PREFERI-TO!
BE', CHE TI PRENDE? DOPOTUTTO, VIVIAMO NELLA STESSA CASA, NO!
BOING
BOING
NON È QUESTO IL PUN-TO!

BE', NON FA NIENTE... TUTTO SOMMATO SONO LE MIE SORELLE...
MA SI, VIA! NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA... COSA POTREBBE MAI ACCADERE?
AVANTI, DIVER-TIAMOCI!
ECCOTI LA BIRRA!
voiser.
QUEEN OF BEERS.
Anter-Bach. Inc.
EHI! IO SONO ANCORA MINORENNE! E ANCHE EMIRU!
MA CHE SCIOCCHEZZE VAI DICENDO?
AL GIORNO D'OGGI È NORMALE CHE UNO STUDENTE LICEALE BEVA BIRRA!
AH AH AH AH AHAHAHAH!
MMM... LA FACCENDA MI PUZZA UN PO'...
NON STARETE MICA TRAMANDO QUALCOSA, VERO? VOLETE FARMI UBRIACARE, PER CASO?
OH, DIO...
HO CAPITO!
TU NON RIESCI A BERE ALCOL NONOSTANTE I TUOI DICIASSETTE ANNI SUONATI!
UMF!
BRAVO!
BIS!
CLAP CLAP
CLAP CLAP CLAP
CLAP CLAP CLAP
GLO

SEI STU-PENDO!
HIC!
ACCIDENTI, YUTINO... BEVI PROPRIO COME UN VERO UOMO...
CHAK
S-SI?!
TUTUM
OH, YUTA...
HIC
PAT PAT
TI SHENTI BENE? TI SHENTI SHOFFO-CARE?
COSHA TI SUCCEDE, RIKA?
FLIP
OH...

SENTO TANTO MALE QUI...
GNOMP
OH, PORCA MISERIA...
QU-QUESTA SITUAZIONE E` MAGNIFICA, MA...
R-RIKA... N-NON STA BENE... SIAMO FRATELLO E SORELLA...
T-TI PREGO, YUTA... SOLO TU PUOI FARMI SENTIRE MEGLIO...
SOLO TU PUOI ALLEVIARE QUESTO DOLORE CHE MI STRINGE IL PETTO...
SU... TI PREGO...
AAAH!
GRAB

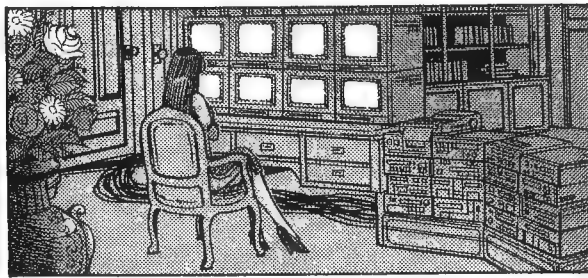
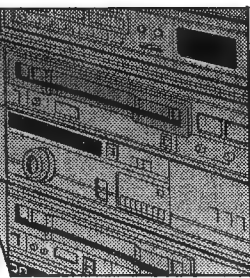
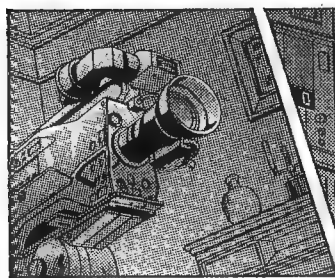
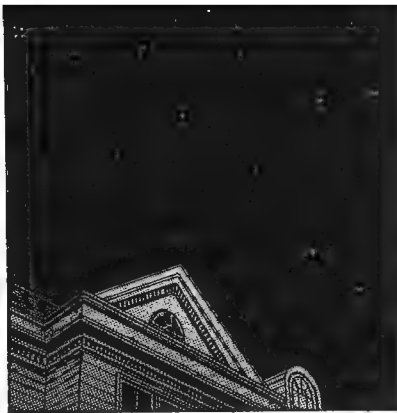
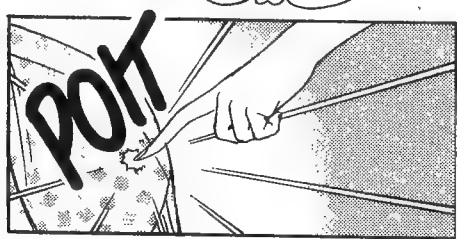
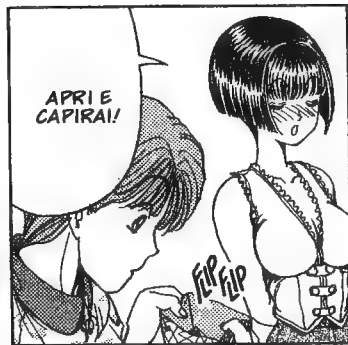
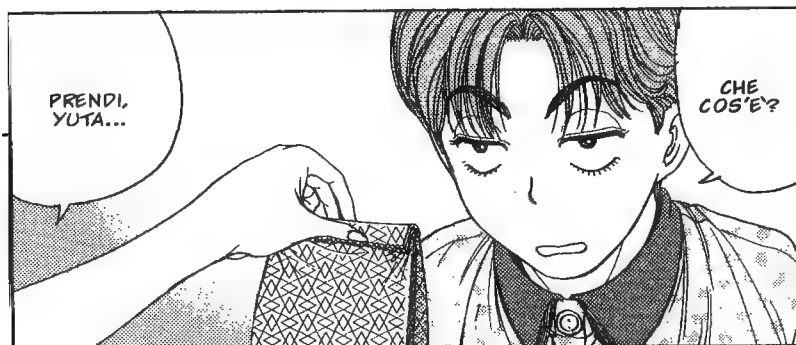
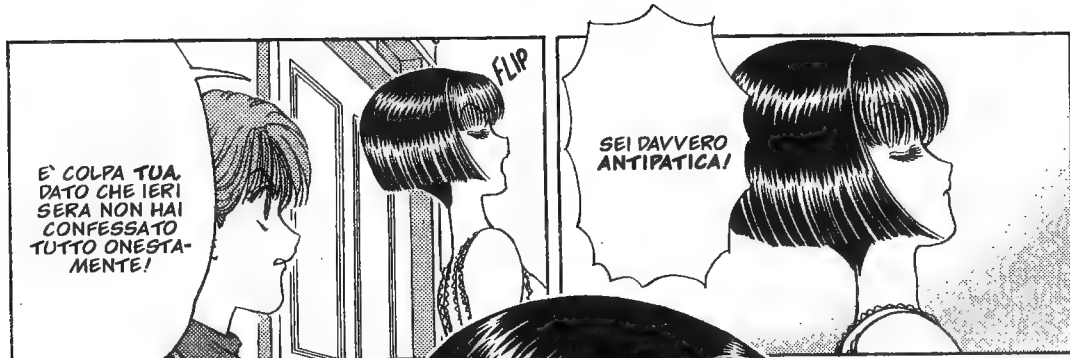
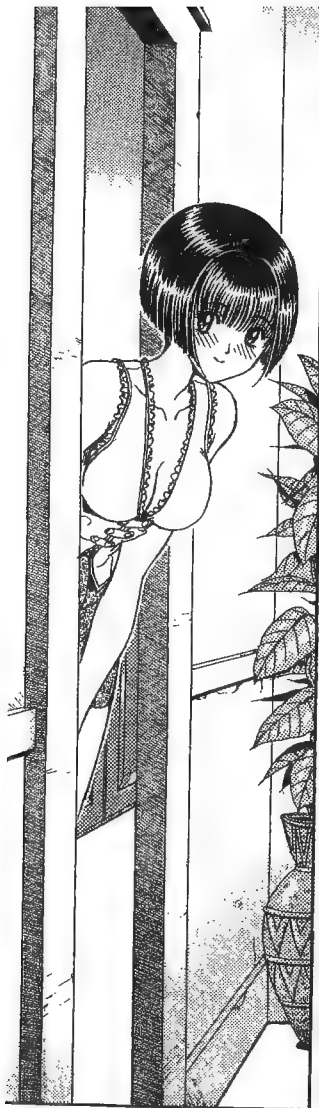
AARGH!!

MI FATE MALE!

ADESSO BASTA!
SIETE SEMPRE LE SOLITE!
COSA STATE FACENDO AL POVERO YUTA?!
TORNATEVENE IN CAMERA VOSTRA!
HO PENSATO CHE QUESTO FOSSE L'UNICO MODO PER FARLO CONFESSARE, E COSÌ...
SONO SICURA CHE CI NASCONDA QUALCOSA...
MA IO...
MA NON E' CORRETTO NASCONDERCI LA VERITÀ SOLO PER QUESTO!
GIÀ... LUI SARÀ ANCHE LIBERO DI NON CREDERE ALL'ESISTENZA DEI FANTASMI...
BLINK
TORNATEVENE IN CAMERA VOSTRA!
EMIRU... RIKA... NON IMPORTA IL FINE...
IL VOSTRO COMPORTAMENTO E' STATO COMUNQUE IMPERDONABILE!

E NON FATEMELO RIPETERE DUE VOLTE!

KLUNK

ALZATI, YUTA!
VLAP
SONO GIÀ LE UNDICI!
ARGH!

E' COLPA TUA, DATO CHE IERI SERA NON HAI CONFESSATO TUTTO ONESTAMENTE!
FLIP
SEI DAVVERO ANTIPATICA!
UUHN... CHE MAL DI TESTA... MI SEMBRA DI ESSERE FINITO IN UN TRITACARNE...
BLINK

CERCA DI RIPRENDERTI IN FRETTA!

ANCHE OGGI AVREMO BISOGNO DI UN UOMO PER IL LAVORO...

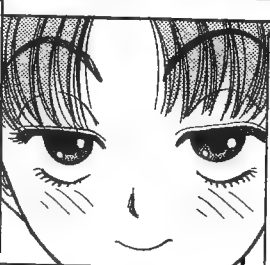
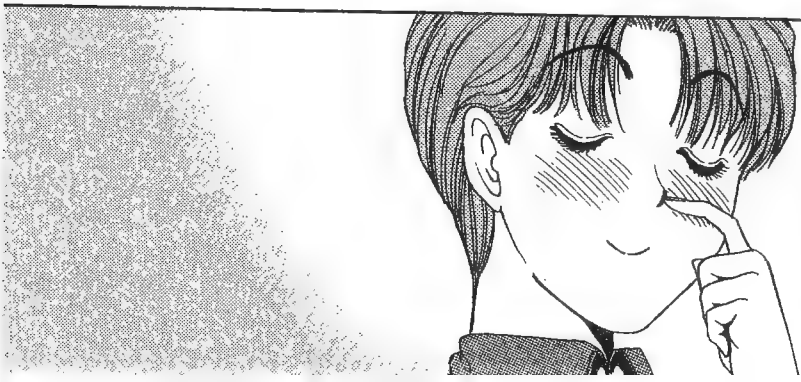
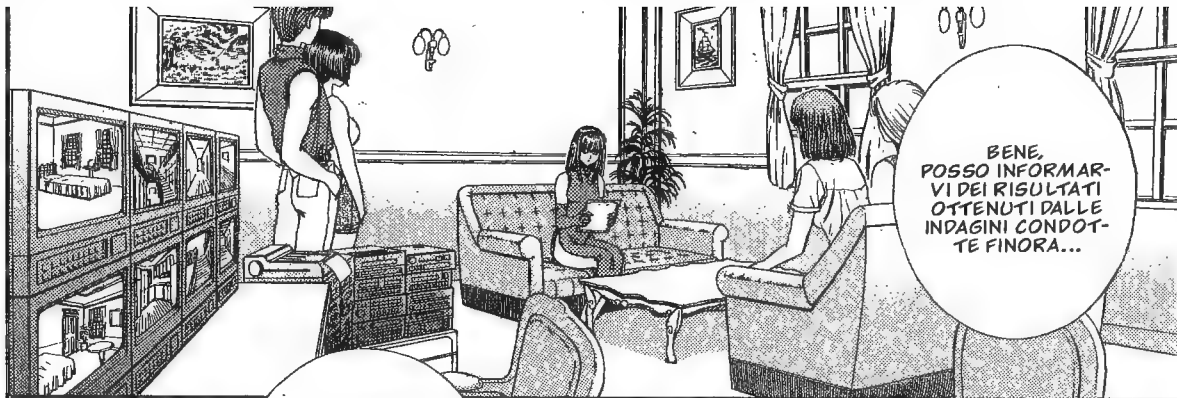
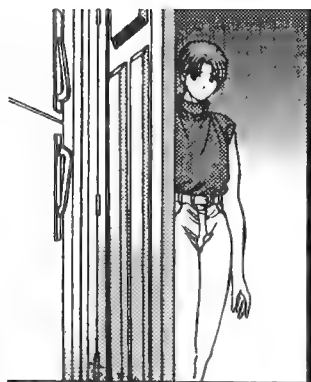
BE'... QUANDO VUOLE, EMIRU E' PROPRIO ADORABILE...

PECCATO CHE ABBIA UN CARATTERINO...

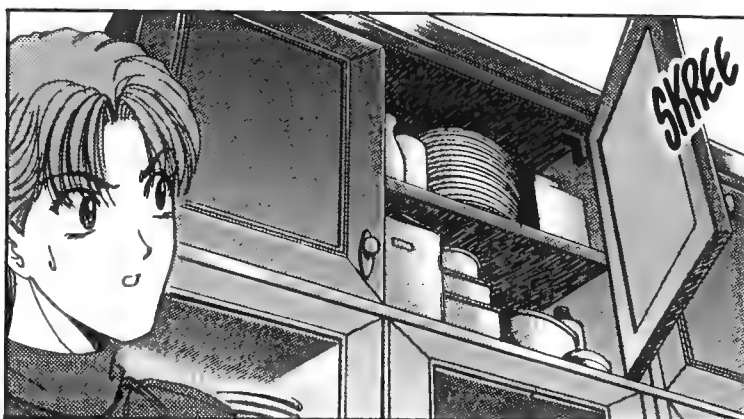
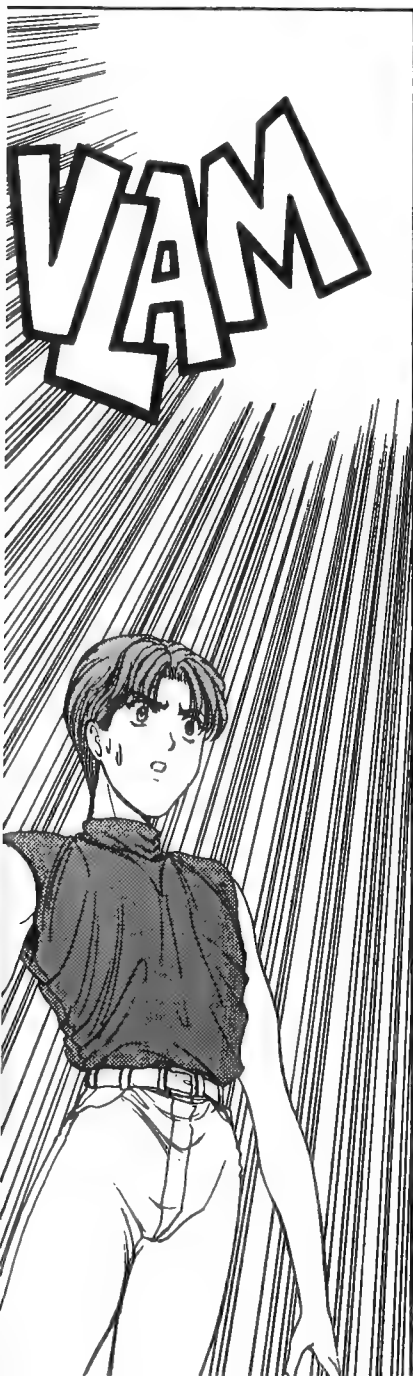
BENE, POSSO INFORMARVI DEI RISULTATI OTTENUTI DALLE INDAGINI CONDOTTE FINORA...
DOPO AVER CONTROLLATO I VIDEO REGISTRATI A PARTIRE DA IERI SERA...
...E AVER ESAMINATO I DATI IN NOSTRO POSSESSO QUESTA MATTINA...

..NON ABBIAMO RISCONTRATO ALCUNA ANOMALIA DEGNA DI NOTA!

QUESTO SIGNIFICA CHE NON ESISTE ALCUN FANTASMA... PROPRIO COME DICEVO IO...

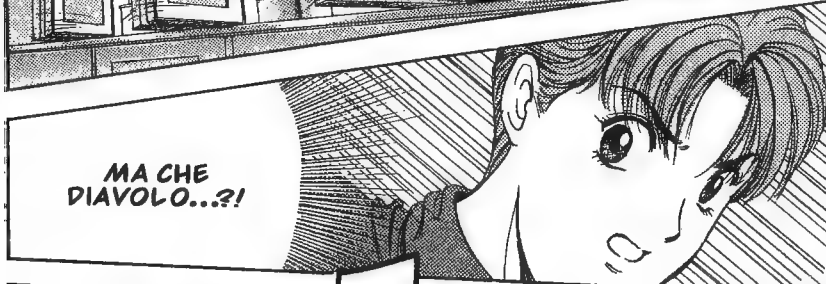
N-NON E' POSSIBILE... NON E' VERO...

ASPETTA!
WUSH

TI PREGO, SORELLINA... SMETTILA DI TORMENTARTI COSÌ...
SU CON L'ANIMO!
SU...
MIREI E LE ALTRE HANNO DETTO CHE ERA MEGLIO LASCIARLA IN PACE...
MA QUELLA RAGAZZA MI PREOCCUPA...

SKREE

VLAM

MA... COSA?!
L-LO SPORTELLO DELLA CREDENZA SI È APERTO DA SOLO!

COSA STA...?!

MA CHE DIAVOLO...?!
CHAK
CLANK
PLOSH
GNIIK
AAAH!
KRAAASH

OFFICE REI - CONTINUA

Sailor Moon: assolta la combattente in marinaretta?

a cura di Andrea Baricordi

Nel corso dell'ultima Cartoombria, l'annuale festival dell'animazione di Perugia, abbiamo avuto modo di conoscere alcune persone che, remando controcorrente, non si dimostrano troppo convinte del fatto che un cartone animato possa danneggiare mentalmente un bambino. Una di queste è la dottoressa Maria Chiara Risoldi, psicanalista. Siamo andati a fare due chiacchiere con lei con più calma, per cercare di comprendere meglio.

Sailor Moon
Forse le avventure della Combattente in Marinaretta non sono poi così dannose come si credeva.

Kappa Magazine - Quest'anno la manifestazione di Cartoombria ha basato parte del suo programma sul tema della presunta pericolosità dei cartoni animati, ed è stato proiettato in versione integrale lo 'scabroso' ultimo episodio di **Sailor Moon**, originariamente ricco di combattimenti e nudità. In Italia sono state eliminate molte di queste scene per evitare scontri con i genitori, che comunque sono avvenuti regolarmente, anche in seguito a dichiarazioni di psicologi ed esperti dell'età evolutiva. Ma **Sailor Moon** & company fanno davvero così male?

Maria Chiara Risoldi - Innanzitutto è necessario distinguere tra la fiction dei cartoni animati e quella di film e telefilm con attori: proprio per via di una differenza visiva così grande, un bambino è in grado di recepire immediatamente che nel primo caso sta assistendo a un racconto fantastico, e quindi slegato dal mondo reale. Nella prima infanzia siamo *animisti*, ovvero tendiamo a conferire l'anima, la vita, sia agli oggetti inanimati che a quelli animati; questo significa che nei primi anni di vita di un bambino è bene fare una certa attenzione quando lo si lascia guardare i cartoni animati. Quelli troppo realistici potrebbero confonderlo, ma in seguito il bambino sarà sempre più in grado di operare la distinzione tra mondo 'animato' e 'inanimato', e quindi di comprendere che lo spettacolo a cui sta assistendo è legato al mondo della fantasia. Per quanto riguarda i film 'dal vivo', invece, è più facile che si generi confusione, per cui, in quel caso, è sempre bene che un genitore faccia un po' di attenzione. Non ci sono regole da seguire, si tratta solo di avere un po' di buon senso.

Calvin & Hobbes - Linus
La tigre di Calvin e la coperta di Linus: due oggetti della cosiddetta 'area transizionale'.

KM - Ultimamente, e non solo in Giappone, si stanno realizzando molti cartoni animati che – pur non contenendo argomenti 'scabrosi' – sono dichiaratamente rivolti a un pubblico non infantile. Come dovrebbero regolarsi i genitori, alla luce di questo?

MCR - Se parliamo di bambini, personalmente preferisco i cartoni animati più legati alla favola, che ad argomenti del mondo reale. **Sailor Moon** mi piace perché rispetta i canoni della favola, e ne contiene la poesia: viene dalla Luna, ha i super poteri... Forse chi teme questi cartoni animati non ha avuto la possibilità di ascoltare e godersi le favole da bambino, e perciò non ha gli strumenti per identificarle, giudicarle e, magari, farne un uso corretto. Non sempre i 'grandi' sono anche 'adulti', in fondo. Ho l'impressione che i genitori che si arrabbiano di più nei confronti dei cartoni animati siano quelli che soffrano di più per il senso di colpa di aver abbandonato i propri figli davanti alla TV da soli. Sono comunque dell'avviso che papà e mamme non siano da colpevolizzare troppo, anche perché ho avuto modo di constatare come per tutti sia una tentazione incredibile usare i cartoni animati come premio, come ricatto... E' un classico: «Prima i compiti, poi la TV». Succede anche nelle migliori famiglie. E' logico quindi pensare che, per i motivi appena citati, un genitore faccia fatica a riconoscere il target di un cartone animato, e magari non si renda conto che sia adatto a ragazzini un po' più grandicelli, piuttosto che a bambini. Un cartone giapponese, poi, fa ancora più paura a un genitore, perché trasmette una delle convinzioni più radicate della cultura orientale: mentre in Occidente abbiamo bisogno di una distinzione rassicurante fra il bene e il male, in Oriente si ritiene che non esista una divisione netta fra questi due elementi. Da questo punto di vista la saga di **Guerre Stellari** è molto 'orientale', ed è materiale preziosissimo per chi fa il mio lavoro: nei tre film, infatti, si dichiara che la 'Forza' ha un lato positivo e uno negativo, e che il bene e il male coesistono in ogni individuo. **Sailor Moon** è addirittura in grado di aiutarmi a far comprendere a un bambino questo fatto che, per quanto sia amaro, è la realtà. Con l'aiuto della fantasia possiamo capire che anche se siamo bambini, possono purtroppo accaderci cose poco piacevoli.

KM - Quindi un cartone animato di un certo tipo, così come facevano una volta le fiabe, può addirittura essere considerato uno strumento utile?

MCR - Esiste un testo al quale in molti facciamo riferimento. Si tratta di *Gioco e realtà*, scritto da Donald Winnicott, psicanalista inglese morto una decina d'anni fa, in cui si evolve un concetto basilare enunciato da Freud, il quale aveva diviso il mondo tra realtà concreta e fantasia. Secondo Winnicott la divisione non era così netta, e identificò quella che viene definita 'area transizionale' fra i due elementi, area in cui si inseriscono l'arte, la religione, la creatività e anche i giocattoli. Mi sembra che in un'intervista Schultz avesse dichiarato di essersi ispirato a questo concetto quando creò la coperta di Linus nei suoi **Peanuts**, ma in **Calvin & Hobbes** il riferimento è addirittura lampante: Calvin possiede un pupazzo a forma di tigre, che è un semplice giocattolo quando sono presenti i genitori, ma che vive di vita propria quando nella vignetta appare solo il bambino. Non si tratta naturalmente di una trasformazione fisica, bensì avviene nella mente di Calvin. I cartoni animati e le favole fanno parte di questa area transizionale, quindi, e i bambini che non hanno la possibi-

Guerre Stellari
I due lati della Forza come metafora filosofica: il Bene e il Male non sono due unità distinte, ma si compenetrano continuamente in ogni individuo.
© Lucas Film

lità di vivere questa fase intermedia per cui una cosa 'è vera ma non è vera' rischiano la psicosi, e crescendo possono diventare adulti sofferenti, disturbati. Se un bambino perde la voglia di giocare significa che c'è davvero qualcosa che non va, e che per qualche motivo è stato schiacciato troppo presto dal peso della realtà. Il mio lavoro consiste spesso nell'aiutare i bambini a riappropriarsi del gioco proprio per affrontare il mondo reale e le proprie paure.

KM - Alcuni psicologi sono convinti però che un cartone animato come **Sailor Moon** possa creare problemi di identità sessuale per via dell'imposizione del modello femminile forte proposto…

MCR - Sì, ricordo le dichiarazioni riguardanti il fatto che facesse male ai maschietti… Be' questa è una teoria abbastanza facile da smontare, perché basta pensare a quando eravamo bambine noi: per la maggior parte eravamo vestite 'da maschi', non avevamo eroine da imitare, eppure non è successo niente di male. Il fatto che ora esista anche un personaggio femminile di successo è sicuramente qualcosa di positivo.

KM - Non è colpa dei genitori. Non è colpa dei cartoni animati. Forse allora è la TV stessa a doversi cospargere il capo di cenere?

MCR - Mettiamola così: secondo me non bisogna mai estremizzare. Così come credo che troppa televisione faccia male, ritengo anche che non sia da considerare un semplice elettrodomestico. Tutte le cose moderne, videogiochi compresi, sono da tenere un po' sotto controllo per fare in modo che un bambino non ne venga coinvolto in maniera eccessiva. Quindi non sono né per il divieto, né per l'uso smodato. La generazione che è rimasta più coinvolta dall'ondata di cartoni animati, per esempio, è arrivata a una sorta di piccola dipendenza da essi probabilmente perché nel periodo della grande invasione non ha avuto sempre l'appoggio dei genitori durante la loro visione. D'altra parte, come dicevo prima, negare in assoluto la visione dei cartoni animati è come impedire a un bambino di giocare. Purtroppo chi si scaglia in assoluto contro i cartoni cerca spesso di ottenere facili consensi, piuttosto che analizzare a fondo un problema, e così si arriva sempre a spaventare le gente che inizia a farsi idee sbagliate ed estremiste sul conto di certi argomenti. E questo non è bene. Come diceva Manzoni, il senso comune uccide il buon senso.

PUNTO A KAPPA

Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

Torna dopo mesi di assenza l'angolo della posta, anche se con due misere colonne. Pur tenendo lontana la politica da queste pagine, questo mese ci va di dire la nostra su un paio di questioni…

K68-A
Cari Kappa boys, sono Luca, ho 23 anni e dal 1995 sono un accanito fan di tutto ciò che riguarda il mondo dei manga, passione questa che va di pari passo con la mia ammirazione per la cultura nipponica e per tutti i prodotti 'made in Japan'. Scrivo questa lettera subito dopo aver visto in televisione le manifestazioni studentesche tenutesi in ottobre e organizzate per lo più da associazioni di sinistra. Premetto subito che la mia non vuole essere una faziosa arringa politica. E' vero, però, che la sinistra mostra spesso l'attitudine a fare propri simboli e icone appartenenti e inerenti l'intero immaginario popolare. Confesso quindi che mi ha dato fastidio sentire le musiche di **Mazinga**, **Daitarn 3**, **Jeeg** e altre serie in quei cortei, cosìcome ascoltare i vari promotori dire che i giovani delle manifestazioni sono quelli che leggono i manga e che sono cresciuti guardando in TV gli **Ufo Robot**. Infatti, non è del tutto vero. Considerando che l'età media dei manifestanti è di 17-18 anni (essendo studenti degli ultimi anni delle scuole superiori), si capisce che quando loro venivano al mondo erano i ragazzi miei coetanei ('72, '73, '74) che crescevano guardando **Goldrake** & Co. (trasmessi soprattutto tra il '79 e i primi anni Ottanta). Al massimo loro si sono goduti cartoni, peraltro bellissimi, come **Kiss me Licia** e **Creamy** , e semmai qualche sparutissima replica degli **Ufo Robot** trasmessa dalle più disparate TV locali. A parte queste precisazioni anagrafiche, voglio chiedere seriamente a tutti i giovani che amano leggere i fumetti come me, di non macchiare questo fantastico mondo multicolore di tinte politiche: il Manga World non intende farsele proprie, e soprattutto non merita di subire strumentalizzazioni di alcun genere. Ciao a tutti.

Luca Lattarulo, Biella

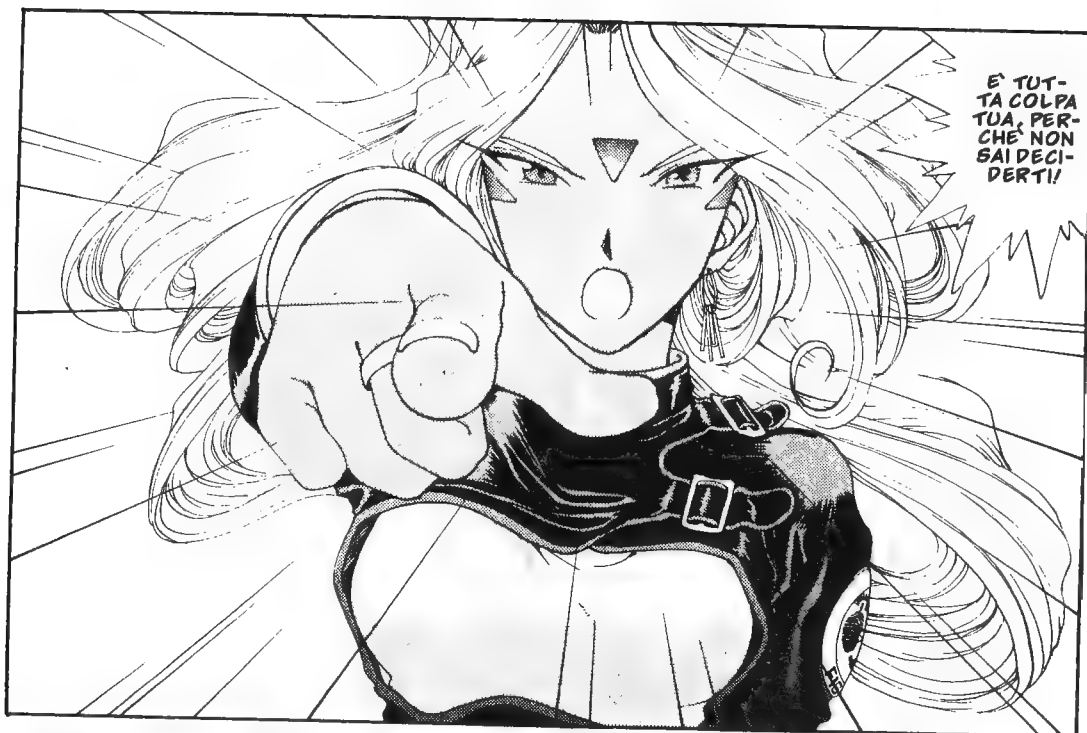
Tra i diritti riconosciuti di lavoratori e studenti c'è quello allo sciopero. Non ci sono effettivamente molti altri sistemi per portare fuori da una fabbrica o da un'aula scolastica i problemi che non riguardano prettamente il singolo, ma l'intera comunità. Trovo il tuo risentimento ingiustificato, dal momento che uno sciopero può essere indetto dalla sinistra, dal centro o dalla destra, ma a renderlo vivo sono sempre le persone, a prescindere dal credo politico. Gli studenti, per rimanere nel caso da te descritto, sentivano i problemi della scuola, e non hanno manifestato in piazza solo perché richiesto dalla sinistra giovanile. In piazza, quel giorno, c'erano solo ragazzi, a molti dei quali non frega assolutamente nulla di politica. Quando scioperavo io, per le vie del centro di Bologna si gridavano soltanto improperi (povera Falcucci…) e sono invidioso di come oggi si cantino le canzoni dei cartoni animati. Sono invidioso, ma contento. A cosa importa fare il calcolo dell'età? Se le sigle siano quelle di Cristina D'Avena o dei Cavalieri del Re? Io in gita ho sempre cantato canzoni di Battisti incise quando non ero neppure nato! Se vogliamo parlare di politica, trovo molto più scorretto l'uso strumentale fatto dalla Lega Nord - Liga Veneta su un nostro personaggio, come ci mostra una locandina inviataci da Elena della provincia di Venezia, che ci scrive…

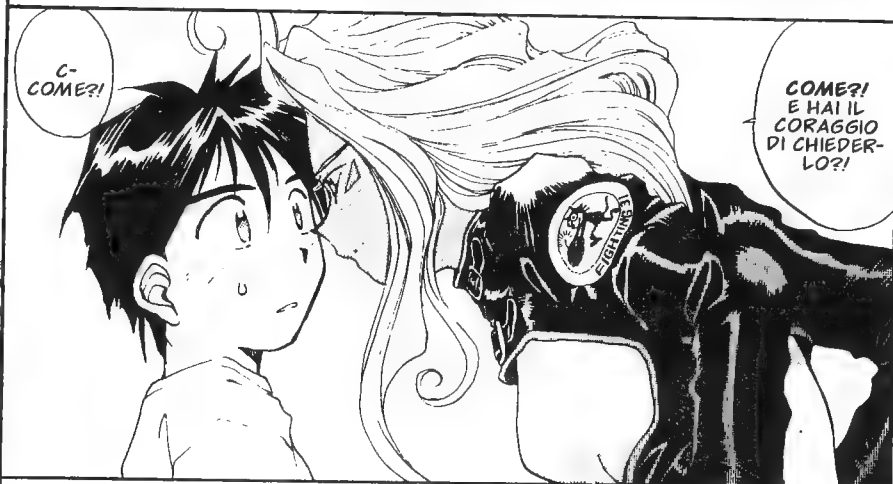
K68-B
Cari Kappa boys, vi ho scritto per farvi tanti complimenti, ma soprattutto per sapere se la riproduzione del mitico **Ken** su un volantino pubblicitario della Lega Nord è legale. Gli autori hanno davvero dato i permesso perché un partito politico utilizzasse il loro personaggio per il tesseramento del 1997? Io credo proprio di no, ma aspetto un chiarimento in merito. Spero che possiate prendere qualche provvedimento!

Elena, San Donà di Piave (VE)

Be', la pubblicità si commenta da sola. I giovani leghisti padani sono chiamati a «Seguire il guerriero» in maniera tutt'altro che velata: sul volantino in questione troneggia Ken il guerriero, grazie a un'immagine 'rubata' da una vignetta del manga. Non bastavano i giornalisti a voler ricondurre i personaggi dei fumetti a un particolare credo politico, ci mancavano pure i partiti (seppur nella veste delle loro sezioni provinciali)! Le tue ipotesi erano assolutamente fondate, cara Elena: nessuna autorizzazione è mai stata chiesta, né ottenuta per lo sfruttamento del guerriero di Hokuto.
Dal mese prossimo si torna a una posta rigorosamente apolitica. Vi aspetto.

Massimiliano De Giovanni

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
DESIDERIO

È TUTTA COLPA TUA, PERCHÉ NON SAI DECIDERTI!

M-MA IO...

COME?! E HAI IL CORAGGIO DI CHIEDERLO?!

C-COME?!

...

ORA NON VERRAI A DIRMI CHE **TI DIVERTI** AD AVERE PEITHO SEMPRE TRA I PIEDI, VERO?

C-CERTO CHE NO! MA È LEI CHE...

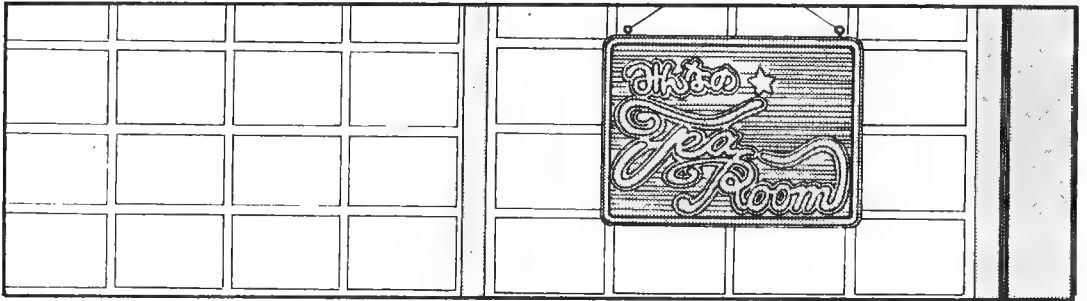
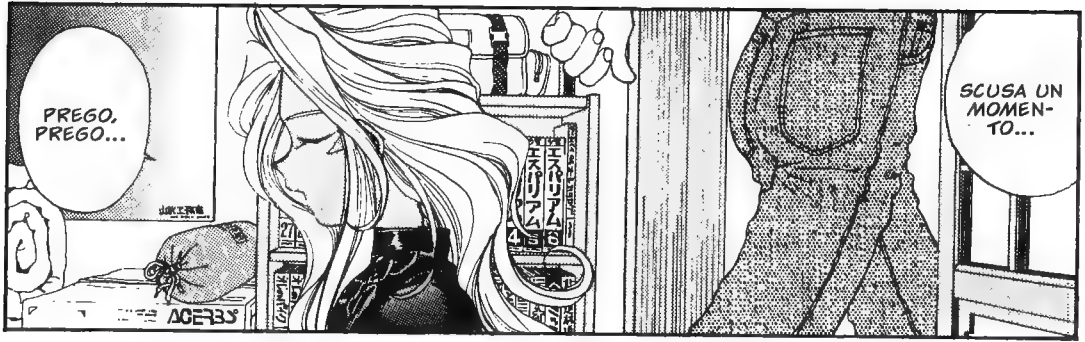
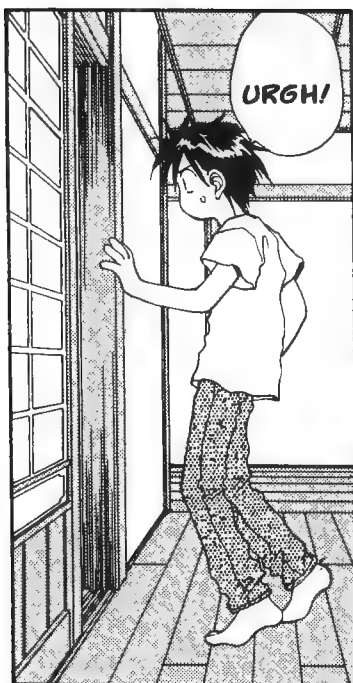
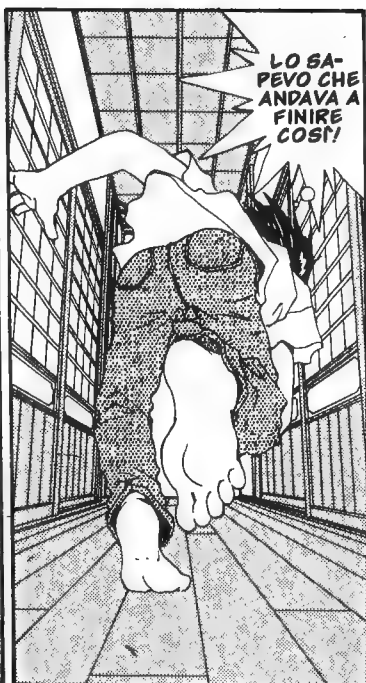
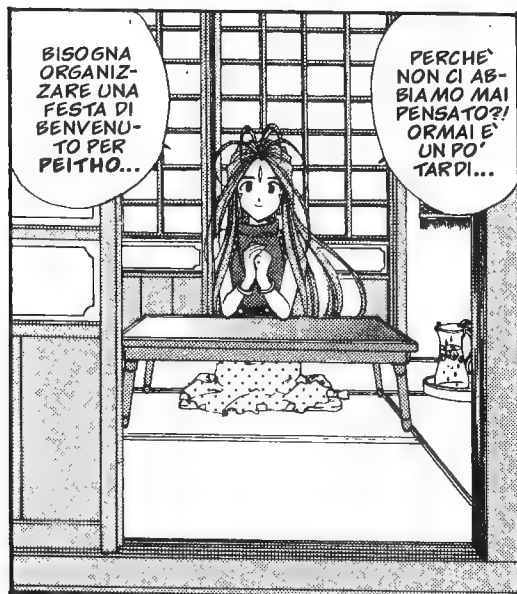
ALLORA FA' IN MODO CHE SE NE VADA IL PIÙ PRESTO POSSIBILE!

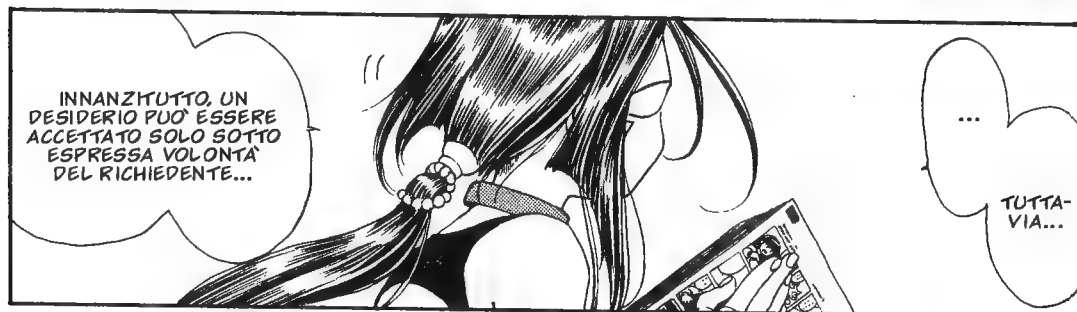
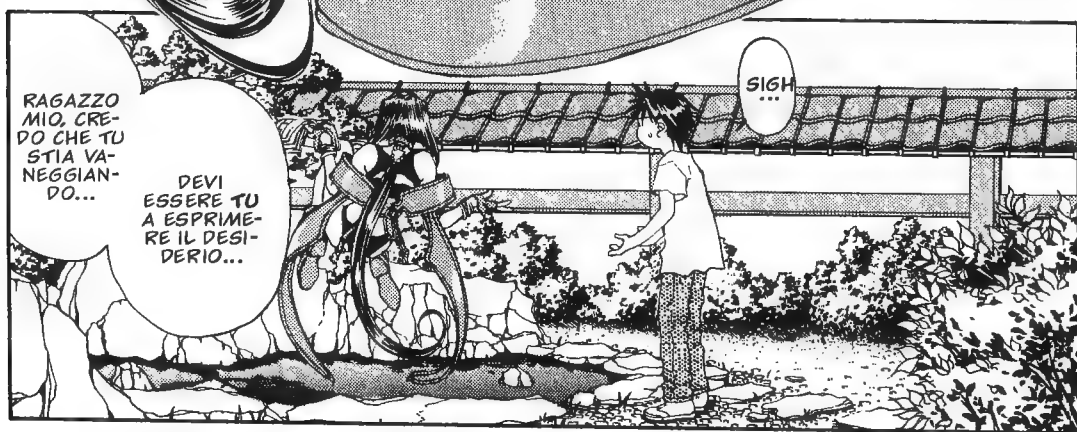
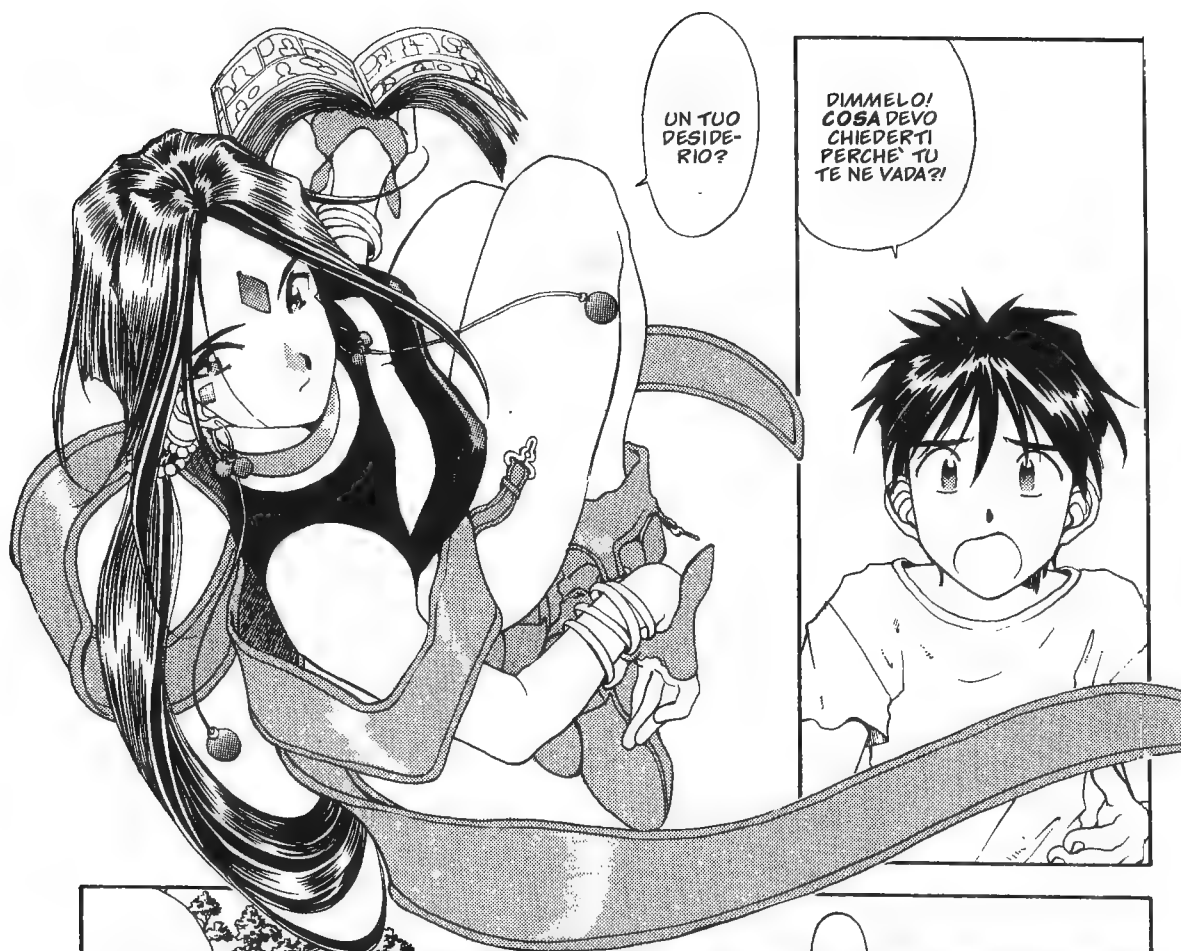
POSSIBILE CHE NON RIESCI A CAPIRE QUELLO CHE PROVA BELLDANDY?

HAI FORSE DIMENTICATO...

...LA SUA TEMPESTA DI GELOSIA?

SCUSA UN MOMENTO...

PREGO, PREGO...

CI MANCA SOLO UN'ALTRA TEMPESTA DI GELOSIA!
LO SAPEVO CHE ANDAVA A FINIRE COSÌ!
URGH!

COSA?
MA CERTO!
PERCHÈ NON CI ABBIAMO MAI PENSATO?! ORMAI È UN PO' TARDI...
BISOGNA ORGANIZZARE UNA FESTA DI BENVENUTO PER PEITHO...

DIMMELO! COSA DEVO CHIEDERTI PERCHE` TU TE NE VADA?!
UN TUO DESIDE-RIO?
SIGH...
DEVI ESSERE TU A ESPRIMERE IL DESI-DERIO...
RAGAZZO MIO, CRE-DO CHE TU STIA VA-NEGGIANDO...
...
TUTTA-VIA...
INNANZITUTTO, UN DESIDERIO PUO` ESSERE ACCETTATO SOLO SOTTO ESPRESSA VOLONTA` DEL RICHIEDENTE...

...PER CUI TI DARÒ UN SUGGERIMENTO...
...SONO CONSCIA DEL FATTO CHE SE CONTINUIAMO COSÌ, NON RISOLVEREMO NULLA...

...HA QUALCHE AFFINITÀ CON UNA COSA CHE SI TROVA NEL SECONDO CASSETTO DELLA SCRIVANIA, IN CAMERA TUA!
IL DESIDERIO CHE FATICHI A ESPRIMERE...

...NEL SECONDO CASSETTO?
...SULLA SCRIVANIA...
IN CAMERA MIA...

M-M-MA QU-QUESTA È...

PEI-THO!
UH?

CHE RAZZA DI SUGGE-RIMENTO È QUESTO?
TUTTE LO VOGLIONO!
NUMERO SPECIALE OLTRE I LIMITI
9
CHIAMAMI PADRONA!
LOLITE SENZA PUDORE
CHE POPO DI POPO !
CATALOGO VIDEO XXXXX
AGGROVIGLIAMOCI! SI DRIZZA DA SOLO! LE CONFESSIONI DEI LETTORI!
ARRIVANO I SUPERDOTATI! NUOVE TECNICHE: LA GIRANDOLA DI FIORI
COME DIVENTARE UNA BESTIA
25 DI SEGUITO ALL'APERTO!

PEN-SACI!
QUE-STO?

COSA DIAVOLO VORRESTI INSINUARE?!
TI STO SOLO DICENDO...
...DI ESSERE PIU` ONESTO CON TE STESSO!
...
ORA...
FLAP
...CAPISCO...
VUOI CHE CHIEDA SODDISFAZIONE SESSUALE...
DOVREI ESPRIMERE QUESTO GENERE DI DESIDERIO?

MI STAI DICENDO CHE NEMMENO TU ERI AL CORRENTE DI CIO' CHE VOLEVI?!
EHM...

CORAGGIO! ORA CHE LO CONOSCI, PUOI FINALMENTE ESPRIMERE IL TUO DESIDERIO!

ORMAI L'HAI CAPITO!
BE', NON IMPORTA!

NON VOGLIO!

IO MI RIFIUTO...
C-COME, SCUSA?!

...SENZA AMORE!
...DI FARE... EHM... ZIN ZIN...

...SE NON C'È L'AMORE?
KEIICHI... DAVVERO CREDI DI NON POTERLO FARE...

ESAT-TO!

...NON POSSO SODDISFARTI PERCHÈ FRA NOI NON C'È NULLA?
STAI FORSE DICENDO CHE...
IO...

DOVRESTI CAPIRLO ANCHE TU!

E DATO CHE INSISTI SU QUESTO PIANO...
HAI RAGIONE...

ASCOLTA QUELLO CHE STO PER DIRE, KEIICHI...

IO TI
AMO!

LOVE
LOVE
LOVE

SE TI DICESSI QUESTO, ACCETTE-RESTI?
ECCO...

M-MA CHE COSA...?
C'È QUAL-CUNO IN CASA?!

UH?

BELLDANDY MI HA SEMPRE DETTO CHE LE DEE NON POSSONO MENTIRE...

MA VA'!

URD E SKULD **A PARTE**, NATURALMENTE, DATO CHE SONO DEE DI SECONDO GRADO...

CHI, IO?

MA PEITHO E' DI **PRIMO GRADO** COME BELLDANDY...

EHM... CREDO CHE MI ABBIA FRAINTESO...

CHE DIAVOLO MI PRENDE, ORA?!

P-PEI-
THO...

VOGLIO
CHE TU...
...SODDI-
SFI IL MIO
DESIDE-
RIO!
E' QUE-
STA LA
FRA-
SE...
...CHE
DOVREI
DIR...?
UH...
P-PEI-
THO...?
FLASH

NON STAVO ESPRI-MEN-DO...
WOOSH
EHI! NO!
ASPET-TA! FER-MA!
WAZING

TROPPO TARDI, KEIICHI...
IL TUO DESIDERIO...
...E' STATO ACCETTATO!

COSA?!

VIENI...

SODDISFERÒ OGNI TUA FANTASIA...

SEX

KEIICHI!
OH, SANTO CIELO! SONO UNO STUPIDO!
NON RIUSCIRAI A SFUG-GIRMI!
SLAP
OH, KEIICHI! ECCOTI QUA!
AAAAH!
THUMP
AH!

FIGU-
RATI...
TUTUM
S-SCUSA-
MI, BELL-
DANDY...

TUTTO A
POSTO?
TUTUM

AH
AH AH!
EHM...
N-NON
PREOCCU-
PARTI! S-
STO BENE!
FLOP

AH...
HAI SBAT-
TUTO LE
LABBRA...
TUTUM
TUTUM

TUTUM

KEIICHI...
WHUMP
...ORA SEI MIO!
CRIBBIO, DIMENTICA-VO... STAVO FUGGENDO!
DOB-BIAMO SCAP-PARE, BELL-DANDY!
CO...
...COME VUOI...
THRUM
WROOOOO
PRESTO! PRESTO!
ECCO-MI! MA COSA ...?

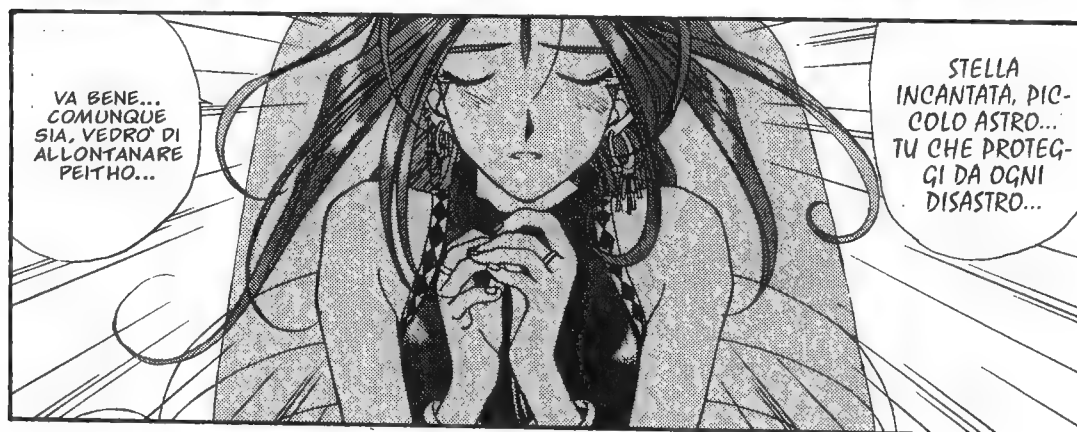
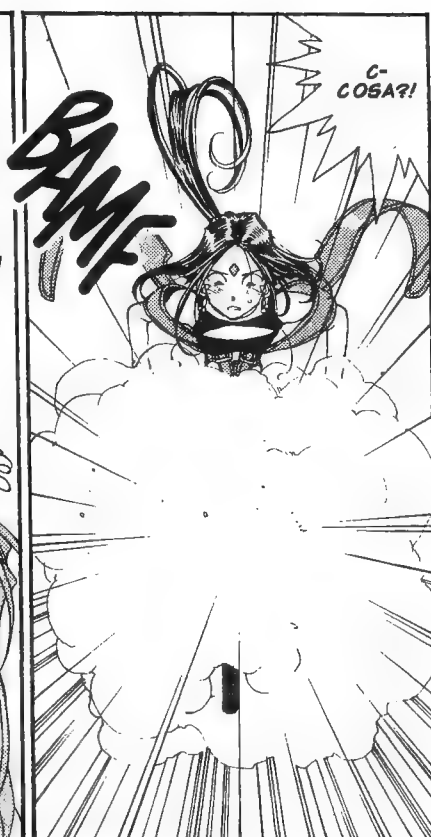
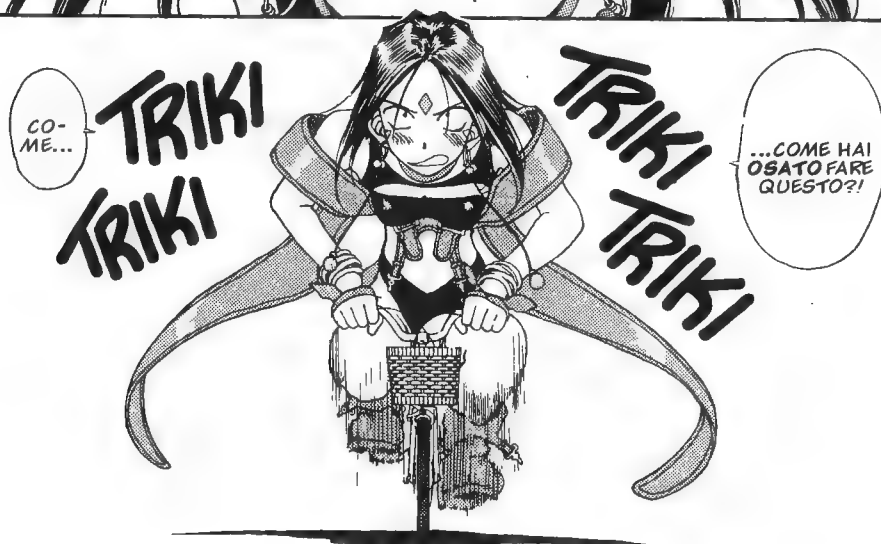
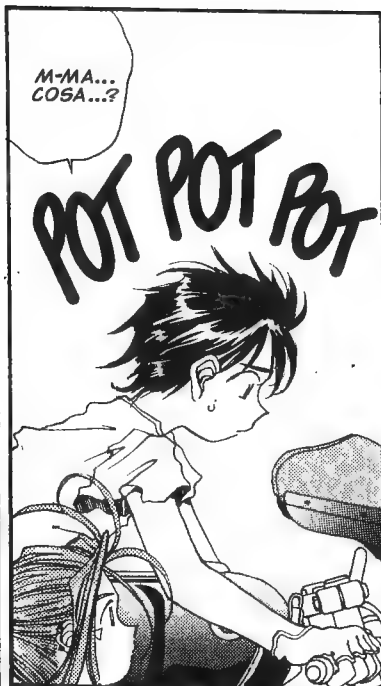
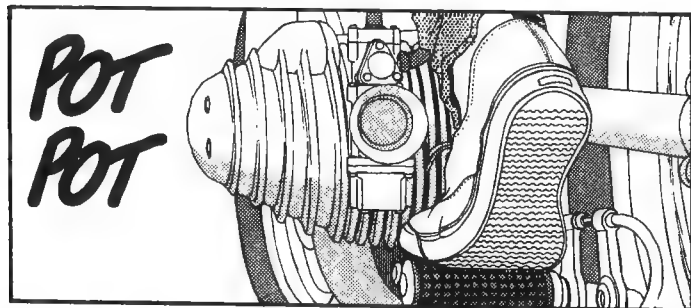
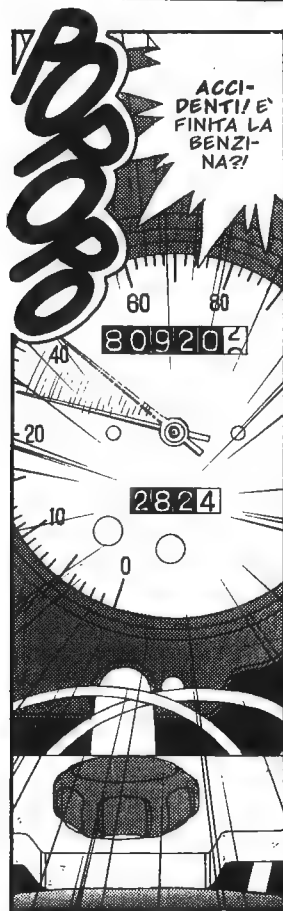
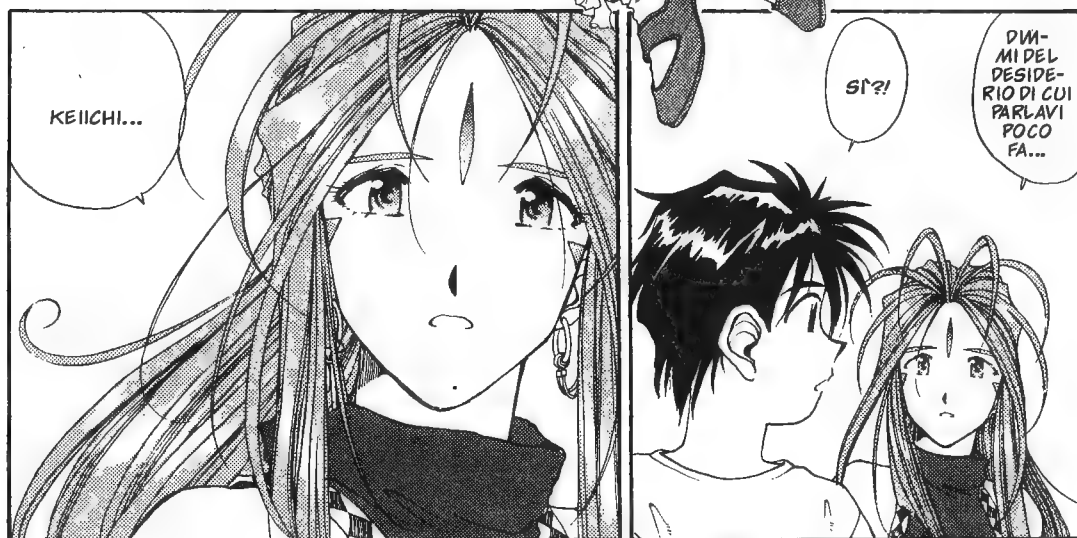
WROOOOOO
QUANDO FUGGE E` UN RAZZO...
HAH!
BELLDANDY SPECIAL SHOPPING BIKE
FLOMP
MORDI L'ASFALTO...
CHAK
SAETTA NEL VENTO...

VOLA PIU' IN ALTO...
SI COMPIA IL PORTENTO!
KLINK
SKRIII
WRIIISH
E' UN GRAVE ERRORE SOTTOVALUTARE LA VECCHIA PEITHO!
AH AH AH!

MENO MALE! L'HO SCAMPATA PER UN PELO...
WROOOM

MA ORA COSA POSSO FARE?
FLASH
UH?

AH AH AH AH AH AH
N-NON SARÀ MICA...?
ECCOMI, KEIICHI!
TRIKA TRIKA
TRIKA TRIKA
SARÒ IO A FAR SBOLLIRE I TUOI ROVENTI SPIRITI!
S-STAI PARLANDO CON ME?!

ERA SOLO UN DESIDERIO...
IO NON LE HO FATTO NULLA!
KEIICHI... MA COS'HAI FATTO A PEITHO?!
UN... DESIDERIO?
N-NE POSSIAMO PARLARE PIU' TARDI?!
TRIKA TRIKA
STELLA INCANTATA, PICCOLO ASTRO... TU CHE PROTEGGI DA OGNI DISASTRO...
VA BENE... COMUNQUE SIA, VEDRO' DI ALLONTANARE PEITHO...

← RISERVA MANUALE

SIGH... COSA FACCIO, ADESSO?
DIMMI DEL DESIDERIO DI CUI PARLAVI POCO FA...
SÌ?!
KEIICHI...

TI STO SOLO DICENDO DI ESSERE PIU` **ONESTO** CON TE STESSO!

PEITHO HA RAGIONE... SE CONTINUASSI A NEGARE, SAREBBE COME **MENTIRE**...

CREDO CHE ANCHE BELLDANDY LO DESIDERI COME ME...

CI DEV'ESSERE UNA RAGIONE MOLTO PARTICOLARE RIGUARDO AL FATTO CHE CERCA SEMPRE DI EVITARLO...

E` COME SE NON FOSSE UNA SCELTA SUA... CI DEV'ESSERE QUALCOSA DI **ESTERNO** CHE LE IMPEDISCE DI ANDARE OLTRE...

...NONOSTANTE L'**AMORE**...

O FORSE... BELLDANDY NON MI AMA?
KEII-CHI?
BELLDAN-DY... S-SE, PER IPOTE-SI, IO... IO TI...
SE IO TI CHIEDES-SI...
THUM THUM

AVANTI, KEIICHI!
SONO PRONTA, AMORE MIO...

AAH!
SMETTILA, PEITHO!
PERCHE' DEVI FAR SOFFRIRE KEIICHI IN QUESTO MODO?!
FARLO SOFFRIRE? IO?!
SEMMAI SARAI **TU** CHE LO STAI **TORTURANDO** DA DIVERSI ANNI!

NON CREDI DI AVER DIMENTICATO UN PO' TROPPO A LUNGO...
...CHE KEIICHI E` UN **UOMO,** OLTRE CHE UN ESSERE UMANO?

MI CHIEDO SE TU SIA **VERAMENTE** CONSAPEVOLE DI ESSERE UNA **DEA DI PRIMO GRADO...**
SAREI TRISTE **PER LUI,** SE SCOPRISSI CHE SEI RIMASTA AL SUO FIANCO TANTO TEMPO SOLO PER **DOVERE** E PER **CONTRATTO...**

NON LO FACCIO PER DOVERE...
ADESSO BASTA, PEITHO!
NON PUOI...

IO...
IO...
ANCHE PERCHE` SE LO FOSSE, NON SOFFRIREI COSI` TANTO...

KEIICHI...

...IO TI AMO!

EC-
CO...
IO...

ORA
BASTA...

BASTA COSÌ...
HAI APPENA
ESAUDITO IL
MIO DESIDE-
RIO...

OH,
KEIICHI!

G-GRAZIE, PEITHO...
AVEVO SOLO BISOGNO DI SENTIRLE DIRE QUESTO...
NON VOGLIO NIENT'ALTRO... IO SONO SODDISFATTO...

SIGH...
...HO CAPITO!

E VA BENE...
UH?

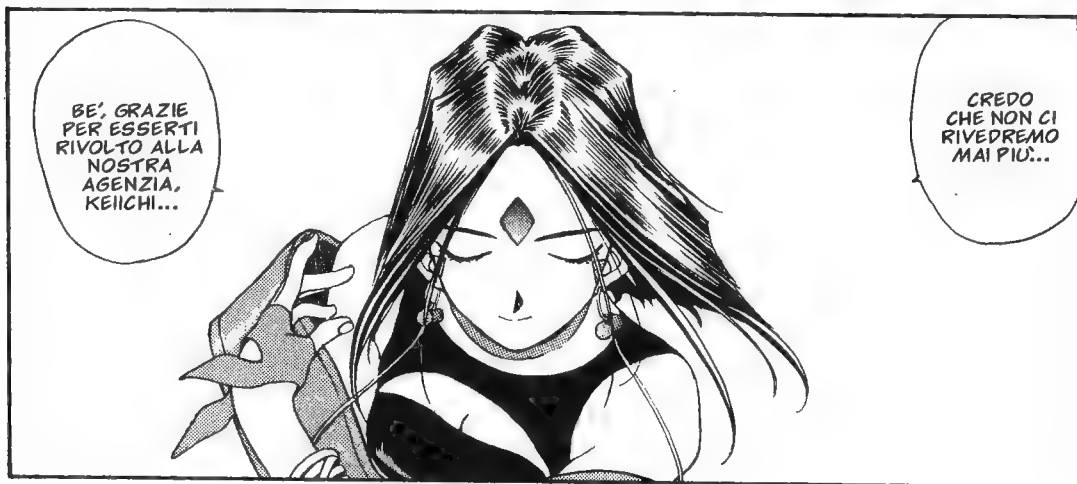
BIP BIP
BIP BIP BIP

PRONTO? SONO PEITHO!

I MIEI SERVIZI SONO I PIÙ APPREZZATI DELLA NOSTRA DIMENSIONE...
WHINN

NON SAI COSA TI PERDI, RAGAZZINO...
KLINK

HO APPENA CONCLUSO LA PRATICA KEIICHI MORISATO... STO PER TORNARE IN SEDE...

PEITHO...

CREDO CHE NON CI RIVEDREMO MAI PIÙ...
BE', GRAZIE PER ESSERTI RIVOLTO ALLA NOSTRA AGENZIA, KEIICHI...

PEITHO... TU HAI FATTO TUTTO QUESTO...
...PER COSTRINGERMI A DIRE QUELLE PAROLE...?
AH, BELLDANDY...
CREDO CHE **DETESTERÒ** SEMPRE QUESTO TUO CARATTERE...
PERCHÈ SEI... **COSÌ**?
IN QUESTO MODO...
...NON RIUSCIRÒ MAI A **ODIARTI** COME VORREI...

OH, MIA DEA - CONTINUA

ALLORA UGO, CHE TE NE PARE?
MMM...
LA REGIA E' BUONA...
LE CHINE ANCHE ...
IL DISEGNO ARMONIOSO E DETTAGLIATO
...

IO, IO VORREI DIVENTARE UNA CHE I FUMETTI LI FA SUL SERIO!

LEZIONE N° 6

QUALE SARA' IL MIO MERCATO?

E CREDI SIA SUFFICIENTE UN PO' DI TALENTO E UN CORSO DI FUMETTO PER FARE DI QUESTO UN LAVORO?

DICI CHE NON BASTA, UGO?
CI CREDI ALLA MAGIA, PUPA?
BE', SE CREDI DI POTER FARE DEI FUMETTI UN LAVORO, CREDO TU NON ABBIA DIFFICOLTA' A CREDERE ALLA MAGIA,
SIEDITI SU QUESTO TAPPETO CRI ... E' UN TAPPETO VOLANTE ...
SI PARTE!

SE VUOI 'FARE' I FUMETTI, DEVI SAPERE QUALCOSA ANCHE DEL 'MERCATO'...
INTANTO TI CONSIGLIEREI DI VESTIRTI, CHE NON MI PARE IL CASO DI ANDARE A VENDERE IL PROPRIO LAVORO IN MUTANDE!
VUOI DIRE CHE IL VESTITO FA IL MONACO?!
VEDI UN PO' TU ...

COME TI AVEVO DETTO NELLA PRIMA PUNTATA, IL MONDO DEI FUMETTI E' GRANDE COME TUTTO IL MONDO, SE NON DI PIU', PERCIO' ORA TI PORTERO' UN PO' IN GIRO PER VEDERE COSA OFFRE IL MERCATO NEL MONDO E COME IL LAVORO CAMBIA AL VARIARE DEI PAESI...

di Davide Toffolo

QUESTA FORMULA DEGLI ALBI DI 24 PAGINE HA DATO UNA FORMA FISICA E UN RITMO NARRATIVO SPECIFICO AL FUMETTO AMERICANO. UN ESEMPIO:
IN AMERICA SPESSO AVVIENE UNA VERA E PROPRIA SIMBIOSI FRA PERSONAGGIO E DISEGNATORE, CHE PUO' DISEGNARE 24 PAGINE AL MESE ANCHE PER QUALCHE ANNO CONSECUTIVO (QUESTO NON E' PENSABILE PER I FUMETTI POPOLARI ITALIANI, SVILUPPATI SU 90 PAGINE. PIU' DI QUATTRO MESI DI LAVORO!).
HEI UGO, L'UOMO RAGNO!
MA NO, E' IL NUOVO DISEGNATORE DELL'UOMO RAGNO (METODO STANISLAWSKY)!

LE FORME DEL FUMETTO IN AMERICA SONO:
LE STRISCE QUOTIDIANE. PRESENTI NEI QUOTIDIANI DI TUTTO IL PAESE.
GLI ALBI A FUMETTI. 24 PAGINE DI STORIA, PREZZO MOLTO CONTENUTO, USCITA MENSILE.
SUPER UGO
LE GRAPHIC NOVEL (ROMANZI A FUMETTI) PER UN PUBBLICO PIU' SOFISTICATO, ALTA CURA GRAFICA E CONTENUTI ADULTI.

di Davide Toffolo

IN METROPOLITANA, INVECE, LI LEGGONO I GIAPPONESI.
L'ISOLAMENTO DEL MERCATO GIAPPONESE HA FATTO NASCERE UN MODO ORIGINALE DI CONCEPIRE I FUMETTI!

NIENTE SERIALIZZAZIONE INFINITA, COME SUCCEDE IN ITALIA O IN AMERICA. SPESSO MANCA LA FIGURA DELLO SCENEGGIATORE, SOSTITUITA DA UN EDITOR CHE SEGUE PASSO PASSO IL LAVORO DEL L'AUTORE INDIRIZZANDO LE SCELTE. LE STORIE NASCONO ALL'INTERNO DI RIVISTE TEMATICHE DETTE MANGA.
NON SONO SAILOR MOON, NON SONO SAILOR MOON...

L'AUTORE E' AL CENTRO DEL SISTEMA DI PRODUZIONE GIAPPONESE, NON IL PERSONAGGIO. MA QUI L'AUTORE E' SOTTOPOSTO A UNA GRAN MOLE DI LAVORO E DEVE SAPERSI ORGANIZZARE CON ASSISTENTI E COLLABORATORI...
SOTTO CON LE CHINE, CIURMA MALEFICA!
?
?

IL MERCATO GLOBALIZZATO HA RESO POSSIBILE L'INCONTRO FRA ATTITUDINI NARRATIVE ED ESIGENZE COMMERCIALI. COSI' NELLA STORIA DEL FUMETTO NON SONO RARI I CASI DI DISEGNATORI ITALIANI ADOTTATI DA EDITORI FRANCESI, O GIAPPONESI, O AMERICANI ...
OK, PUZZOLA ORA PUOI SCENDERE!

E IO UGO, IO DA DOVE POSSO COMINCIARE?
COMINCIA A CAPIRE BENE CHE COSA VUOI DA QUESTO LAVORO E COMUNQUE, FINALMENTE LO POSSO DIRE, LE COSE PIU' BELLE NASCONO SPESSO DA ESPERIMENTI PERSONALI, DALLE AUTOPRODUZIONI E DAGLI EDITORI INDIPENDENTI.
VUOI DIRE CHE DEVO COMINCIARE PROPRIO DALLA GAVETTA?!
EH, GIA' GIA', DALLA DURA, FANTASTICA, EPICA GAVETTA. VAI!

BENE RAGAZZI, QUI SI CHIUDE IL PRIMO CICLO DI LEZIONI.
IN ATTESA DI REALIZZARE LE PROSSIME, INDIRIZZATE SUI VOSTRI SUGGERIMENTI, VI CHIEDO DI FARVI SENTIRE E DI MANDARE IN TILT LA MIA E. MAIL CHE VI RICORDO E'...

eltofo © ets.it
A PRESTO!

DRAGON QUEST
Dopo lo straordinario successo di DAI LA GRANDE AVVENTURA
le Edizioni Star Comics sono liete di presentare
una nuova avvincente saga di Dragon Quest!
Manca solo un mese all'avvento di . . .
L'EMBLEMA di ROTO
A marzo in edicola
e in libreria!
I Kappa Boys vi aspettano a Bologna per presentare in anteprima la nuova saga di Dragon Quest intitolata L'emblema di Roto!
Ma le sorprese non finiscono qui: il Kappa boy Massimiliano De Giovanni presenta in anteprima il suo primo romanzo a fumetti Gente di notte assieme al disegnatore Andrea Accardi, le cui tavole saranno esposte in mostra! E Andrea Baricordi vi aspetta al concerto live di Stereotype per il lancio dell'ormai mitico CD dedicato interamente alle sigle dei cartoni animati giapponesi.
I Kappa boys al completo, poi, vi intratterranno sulle novità Star Comics, svelandovi un progetto top secret che riguarderà tutti gli autori di Shueisha!
Dove avrà luogo tutto questo?
E soprattutto, quando?
Il 21 e 22 FEBBRAIO 1998
dalle ore 10:00 alle 19:00
intervenite numerosi alla
Mostra Mercato
del Fumetto
presso il Padiglione
Polivalente della Fiera
di Bologna!
Arrivarci è davvero semplice!
Dal centro di Bologna:
Autobus linea 18
Dalla stazione di Bologna:
Autobus linea 38
Dalla tangenziale di Bologna:
Uscita numero 7
Per avere informazioni sugli orari delle conferenze e del concerto potete telefonare a:
ARCI IDEE
tel. (059) 347676
tel. (059) 359513